

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA TECHNIQUE D'ANIMATION DANS LE DOCUMENTAIRE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
ASSIH MENGUIZANI

JUILLET 2014

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier ma directrice de mémoire Viva Paci, pour avoir accepté m'encadrer tout le long du processus de recherche et de rédaction de ce mémoire. Je lui suis reconnaissante pour ses judicieux conseils et ses encouragements. Je tiens aussi à remercier les membres du jury : Diane Poitras et Paul Tana. Merci à l'équipe de la cinémathèque qui m'a accueillie, encadrée et soutenue au cours de mon stage à la Cinémathèque québécoise, à l'été 2013. Pour leur disponibilité et leur conseil qui m'ont été d'une grande utilité, je tiens à remercier plus particulièrement Fabrice Montal, directeur de la programmation, Marco de Blois mon maître de stage, Karine Boulanger, programmatrice et conservatrice du cinéma international, Caroline Pierret, l'adjointe à la communication.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	iii
RÉSUMÉ.....	iii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	6
1. DEMARCHE ET CONCEPTS	6
1.1. Le documentaire animé : un documentaire fait avec du dessin animé.	6
1.1.1. Du dessin animé au documentaire animé : définitions et histoire	6
1.2. Note sur le contexte de recherche.....	26
1.3. Impacts de l'évolution technologique sur la société et la pratique du documentaire.....	27
CHAPITRE II.....	31
2. ÉTUDE DE CORPUS FILMIQUE	31
2.1. Méthodologie et objectifs d'analyse	31
2.2. Analyse de contenu.....	46
2.2.1 Lecture du film <i>Ryan</i> (Chris Landreth, 2004)	46
2.2.2 Lecture du film <i>Mégumi</i> (Moto Souichi, 2008)	61
CHAPITRE III	73
3. OBSERVATION GÉNÉRALE DU PHÉNOMÈNE DU DOCUMENTAIRE ANIMÉ 73	
3.1. Quelques caractéristiques propres aux documentaires animés	73
3.1.1. Les techniques d'animation utilisées.....	73
3.1.2. Éléments de réalité dans les documentaires animés: son et image	74
3.2. Comment s'illustre le réel par l'artificiel : le point de vue de la production 80	
3.2.1. Délégation de pouvoir de représentation du réel aux dessins animés	82

3.2.2. Authentification de la réalité par juxtaposition d'image en prise de vue réelle et d'image dessinée.....	84
3.2.3. Comment se perçoit le réel à travers l'artificiel : le point vue de la réception	87
3.3. Raisons expliquant l'utilisation du dessin animé	88
3.3.1. Aller au-delà des limites du documentaire classique.....	92
3.3.2. Rendre compte d'une réalité imaginaire.....	93
3.3.3. Restituer les faits historiques dont aucune image n'existe.....	95
3.3.4. Atteindre un large public	96
3.3.5. La perte de confiance en l'image photographique	97
3.4. Le développement du documentaire animé grâce à internet.....	99
CONCLUSION	107
BIBLIOGRAPHIE	118
FILMOGRAPHIE	123

LISTE DES FIGURES

Figures		Pages
Figure 1	Image extraite du film <i>Ryan</i> : Chris se voit dans le miroir	48
Figure 2	Image extraite du film <i>Ryan</i> : Chris discute avec Ryan	53
Figure 3	Schéma du plan narratif du film <i>Mégumi</i>	64
Figure 4a	Image extraite du film <i>Mégumi</i> : gros plan dessin animé	67
Figure 4b	Image extraite du film <i>Mégumi</i> : photo de Yokota et sa fille	67
Figure 5	Les parents de Mégumi feuillentant l'album de famille	68
Figure 6	Image extraite du film <i>The Colours of My Father</i> (Joyce Borenstein, 1992)	85
Figure 7	Image extraite du film <i>The Colours of My Father</i> (Joyce Borenstein, 1992)	85
Figure 8	Images extraites du film <i>La mort est dans le champ</i> (Patrick Chappatte, 2011)	86
Figure 9	Figure 9: Images extraites du film <i>Sunrise Over Tiananmen Square</i> de Shui-Bo Wang	94
Figure 10	Photo fournie par les coréens pour prouver que Mégumi était encore en vie.	98
Figure 11	Photo montrant les marques d'analyses ayant permis de détecter qu'il s'agit d'une photo montée	98

RÉSUMÉ

Ce document expose le bilan de l'étude que nous avons menée sur le phénomène du documentaire animé : une forme de création cinématographique qui consiste à se servir du dessin animé, type d'image né de l'imagination de l'auteur et artificiellement conçu par la main de celui-ci, pour faire un film documentaire, censé rendre compte de la réalité, avec le moins de manipulations et d'artifices possibles.

Aborder un tel sujet oblige dans un premier temps à se poser la question de ce que l'on entend par film documentaire. Nous avons donc travaillé à ressortir les divers éléments qui contribuent au positionnement d'un film en tant que documentaire dans l'industrie cinématographique, et à l'aide de lectures canoniques croisées sur le sujet. Ce tour d'horizon sur les caractéristiques propres au cinéma documentaire nous a amenés à aborder la question selon une approche sémio-pragmatique telle que la présente Roger Odin. Nous en sommes arrivés à l'hypothèse que la perception d'un film comme documentaire ou non dépend de divers facteurs internes et externes au film qui influenceraient la lecture du spectateur.

Afin de comprendre en quoi le fait de faire un film documentaire à partir d'images en dessin animé est à la fois problématique et porteur, nous avons souligné l'importance, dans la pensée classique sur le cinéma, des images en prise de vue réelles comme restitution de réalité. Ensuite, nous nous sommes appuyés sur l'analyse d'un corpus de films reconnus comme documentaires animés pour voir comment les dessins animés, malgré leur nature artificielle, ont pu acquérir le statut d'images pouvant illustrer la réalité au même titre que les images en prises de vue réelles. Il a aussi été question d'expliquer pourquoi les auteurs choisissent une telle approche.

Mots clés :

Cinéma ; documentaire ; dessin animé ; documentaire animé.

INTRODUCTION

L'idée que le cinéma documentaire puisse avoir recours à l'animation, plus précisément aux dessins animés, frôle l'aporie lorsqu'on considère qu'un film d'animation est une pure création de l'artiste – et par là, une fiction – alors que le documentaire se donne pour mission d'exprimer la réalité en minimisant, le plus possible, toute sorte de manipulations et d'artifices. Pourtant, la fusion des techniques d'animation et des codes du cinéma documentaire devient une pratique de plus en plus courante à partir des années 2000. Ce phénomène suscite d'ailleurs questionnements et intérêts auprès des chercheurs universitaires¹. Le documentaire animé ou documentaire d'animation, cette forme de documentaire dans lequel s'intègre l'animation est l'objet au cœur de notre recherche et du présent texte qui en est issu.

Le choix de ce sujet d'étude est la résultante des questions auxquelles nous avons été confrontées pendant la pratique de notre métier de réalisatrice de film documentaire. En effet, pendant notre parcours professionnel, nous avons développé un grand intérêt pour le cinéma documentaire et dans la pratique de notre métier, nous nous sommes trouvées confrontées à l'impossibilité de filmer certaines situations à cause de refus de filmer personnes, lieux et contextes : des refus liés à des raisons politiques pour la plupart du temps. Nous avons aussi eu de la difficulté à présenter visuellement des éléments métaphysiques ou abstraits, relevant de l'univers psychologique des personnages. Nous avons donc eu besoin d'utiliser les images d'animation, de dessins animés

¹ C'est le cas de Jean-Baptiste Massuet, qui avait travaillé sur le mémoire « la cartoonisation du réel dans *The Great Race* de Blake Edwards » et qui termine sa thèse sur les hybridations entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles. Le résumé de cette thèse: « *Frontières et passages entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles.* » est repérable à : <http://www.theses.fr/s49676> [09-12-2013]

classiques, ou de synthèse, pour contourner ces difficultés. Nous avons par exemple réalisé un film *Itchombi* (2009) qui traite d'un rite initiatique qui se pratique chez les Solla, une petite communauté vivant dans une région du Togo. Dans ce film, nous devons raconter une légende sur laquelle se base ce rite. La légende parle de lutins et d'esprits protecteurs qui sont invisibles à l'œil nu mais, bien présents dans l'imaginaire collectif des Solla. Nous avons donc voulu mettre en image cette légende en utilisant l'option du dessin animé. Ce que nous n'avons finalement pas fait parce que, justement, nous craignons (à tort peut-être) de sortir du domaine du cinéma.

C'est donc pour des raisons d'éthique et de principes liées aux pratiques du cinéma documentaire que nous avons commencé à nous demander s'il était vraiment possible de faire un film documentaire en intégrant le dessin animé sans pour autant dénaturer la réalité, étant donné que, de manière préliminaire, un documentaire se définit généralement comme « un film à caractère didactique, présentant des documents authentiques, non élaborés pour l'occasion². »

Si la représentation, et mieux, la reproduction du réel par l'image photographique, a une grande importance dans l'élaboration des codes du cinéma documentaire, quel est, dans un documentaire animé, le statut des images dessinées par rapport à la réalité? Ainsi se pose pour nous le problème de définition de ce type de documentaire.

Malgré ces questionnements, nous restons conscients du fait que : « Le documentaire a aussi ses propres codes, et ces codes évoluent sous l'influence de la commande sociale, des innovations techniques et de l'environnement esthétique. » (Guy Gauthier, 1995). Pour cette raison,

²Définition tirée du : *Nouveau Petit Robert*, 2009

nous n'écarterons pas l'idée que la vivacité ces dernières années de cette pratique puisse avoir un lien avec l'évolution technologique et les changements sociaux actuels. C'est donc en considérant les paramètres contextuels actuels que se pose notre question de recherche qui s'énonce comme suit : comment se représente le réel par les techniques d'animation dans le cinéma documentaire et quels sont les effets de cette pratique dans l'industrie cinématographique, du point de vue de la production et de la réception ?

Rechercher une réponse à cette question amène en premier lieu à observer comment le phénomène du documentaire animé a évolué dans le temps et à voir les procédés par lesquels la technique d'animation est utilisée pour illustrer la réalité dans un film censé être du documentaire. Pouvoir définir le statut des images d'animation par rapport au réel serait pour nous le moyen de comprendre pourquoi il est envisageable de faire un film documentaire avec du dessin animé. Nous nous donnons aussi pour objectif de voir comment cette pratique est perçue par les spectateurs et les acteurs de l'industrie cinématographique après avoir recherché les raisons qui motivent le choix des auteurs pour ce mode de production.

Concernant justement la raison qui justifierait le choix de faire du documentaire avec du dessin animé, nous avons dégagé quelques hypothèses en observant un certain nombre de films qui parfois ont été reconnus et définis documentaires animés et que nous dénommions ainsi d'autres fois. Ainsi, de façon générale, nous avons constaté que ces films arrivent à aller au-delà des limites du documentaire entièrement réalisé composant avec des images en prise de vue réelle. Rokhsâreh Ghâem-Maghâm (2008) qui s'est intéressé au phénomène du documentaire animé pense – et nous allons aussi de ce même sens – que l'animation

s'utilise dans ce type de documentaire comme un moyen de contourner les obstacles d'ordre moral, religieux et social ou comme instrument éducatif ou encore comme l'expression de la subjectivité de la pensée. Le choix des réalisateurs dans leur démarche s'expliquerait aussi par le besoin de présenter visuellement certains éléments réels, mais abstraits tels que la pensée, l'émotion, la douleur, ou de montrer des situations impossibles à filmer pour des raisons politiques, de guerre ou de pudeur. Nous avons remarqué de plus que certains se seraient servis du dessin animé pour garder l'anonymat des témoins en vue de les protéger (dans le cas des témoignages politiques, de guerre). Encore, ce procédé serait aussi un moyen pour d'autres auteurs de pouvoir restituer les faits historiques dont aucune image n'existe (films historiques) ou expliquer des phénomènes scientifiques. C'est guidé par ces hypothèses que nous avons procédé à une analyse approfondie sur ce sujet de l'intégration des techniques d'animation dans le documentaire.

Ce document comporte trois chapitres : le premier chapitre comporte les orientations théoriques et méthodologiques et une approche de définition de ce qu'on entend par documentaire animé. En effet, afin de mieux cerner les principes du cinéma documentaire et de voir comment ces principes pourraient s'appliquer aux documentaires animés, nous faisons un tour d'horizon sur quelques approches de définition qui existent concernant le cinéma documentaire. Une telle recherche de définition fait ressortir l'importance des images en prises de vues réelles dans la représentation de la réalité et pose de ricochet le problème lié à l'utilisation des images dessinées pour illustrer la réalité documentaire. Nous abordons aussi, dans ce chapitre, les questions liées à l'éthique et à la pratique des documentaristes dans un contexte influencé par les technologies numériques.

Dans le second chapitre, nous proposons une analyse critique d'un corpus de ce type de films qui allient les techniques d'animation et l'approche documentaire. L'objectif de cette analyse est de voir la manière dont les techniques d'animation sont intégrées dans le film documentaire puis de définir le statut des images animées par rapport au réel.

Cette analyse de films nous permet, dans le troisième chapitre de notre travail, de ressortir les principales caractéristiques des documentaires animés et d'aborder la question du positionnement de ce type de film documentaire dans le champ cinématographique et dans l'institution *spectatorielle*. Nous avons aussi recherché à comprendre les raisons qui ont motivé le choix de ce mode de production par les créateurs et à voir comment ces films peuvent être reçus par les spectateurs.

Il s'agit donc pour nous de pouvoir analyser, tout le long de ce document, l'impact de ce phénomène sur l'évolution esthétique du cinéma et sur le processus d'actualisation des conceptions de la notion de « cinéma documentaire ».

CHAPITRE I

1. DEMARCHE ET CONCEPTS

1.1. Le documentaire animé : un documentaire fait avec du dessin animé.

Le documentaire animé, de façon schématique, est un film dans lequel on perçoit la fusion d'une approche documentaire et du dessin animé pour exprimer, représenter ou illustrer la réalité. *Documentaire animé* ou *documentaire d'animation*, l'appellation varie selon la plume de qui en écrit, pour désigner ces types de films, faits de mélange de prises de vue réelle et de dessin animé, sans s'écarter d'une volonté documentaire.

1.1.1. Du dessin animé au documentaire animé : définitions et histoire

Nous entendons par dessin animé un film réalisé à partir d'une série de dessins qui décomposent les mouvements des personnages et qui, projetés, donnent l'impression d'un mouvement continu. L'utilisation du terme dessin animé au lieu de technique d'animation est délibérée parce que les techniques divergent et continuent d'évoluer et surtout parce que c'est au geste intentionnel d'un dessinateur – ou autre créateur – que nous nous référerons. Mais dans le présent travail, l'accent sera juste mis sur l'idée d'images conçues par la main de l'homme avec les outils de dessin, de peinture et de sculpture (quand on pense à la technique de la pâte à modeler). Cela inclut donc les dessins faits sur papier avant d'être

numérisés et animés et des dessins conçus et animés directement par ordinateur avec des logiciels spécialisés. En effet, suivant le point que fait Sébastien Denis (2011) sur les techniques, les thématiques et les différents champs couverts, depuis plus d'un siècle, par le cinéma d'animation, l'expression *techniques d'animation* s'applique aussi bien aux techniques utilisées en dessin animé qu'à celles qui consistent à transformer les images en prises de vues réelles, par le biais de l'image par image pour créer des effets (ralentis, accéléré, arrêt sur images...) ou « pour permettre aux spectateurs d'entrer dans un état de rêve ou de critiquer la société et le monde de l'art. » (Denis, 2011, p. 74). Ce second type d'animation utilisé par Dziga Vertov, par exemple, dans son documentaire *L'homme à la caméra* pour exprimer une vision de la société dans le cadre soviétique que Sébastien Denis (2011, p. 76) évoque ne pose pas la même problématique qui concerne la relation entre l'image dessinée et la réalité.

Dans l'histoire du cinéma d'animation, on fait généralement remonter la technique du dessin animé à 1908, avec le travail d'Émile Cohl. Dominique Willoughby (2009, p. 86), explique à cet effet que Cohl avait réalisé en 1908, *Fantasmagorie*, le premier véritable dessin animé, grâce aux outils véritablement spécialisés du dessin animé qu'il avait conçus. Il avait mis au point un système qui permettait de photographier une seule image, ou dessin, par tour de manivelle avec le concours d'un banc-titre (une table placée sous une caméra qui filme en plongée) et d'un système d'éclairage. Ce dispositif constitue le fondement des techniques des premiers temps que nous considérons aussi comme techniques classiques qui consistent à filmer les dessins image par image ou à dessiner directement chacune des images sur papier (cellulose). Ensuite on faisait défiler ces images (filmées individuellement, l'une après l'autre) pour donner l'illusion du mouvement. En 1915, l'invention par Max Fleischer de

la rotoscopie permettait à l'animateur de redessiner des images préalablement tournées en prises de vues réelles. (Giannalberto Bendazzi, 1985, p. 89) Par l'usage du rotoscope en particulier on pourrait supposer que le cinéma d'animation, dès ses origines, s'est trouvé en relation étroite avec le réel. Depuis, les techniques ont changé. Des dessins manuels d'autrefois, on est passé aux dessins assistés par ordinateur. Ce procédé informatisé permettait de créer des films d'animation avec des images de synthèse 2D. Et de nos jours, la technique du 3D entièrement virtuelle est venue ajouter du relief aux images. (Sébastien Denis, 2011, p. 18)

L'histoire du dessin animé révèle que l'utilisation du dessin animé dans la production du film à caractère documentaire remonte au moins à 1918. En effet, Claude Collomb (1989, p. 23), Bendazzi (1985, p. 39) et Dominique Willoughby (2009, p. 120), rappellent qu'en 1918, Windsor McCay réalise le film *The Sinking of the Lusitania* à partir des dessins animés. « *The Sinking of the Lusitania* (juillet 1918) était inspiré par un douloureux épisode de guerre : le naufrage du pyroscaphe civil britannique Lusitania détruit par un sous-marin allemand en mai 1915. » (Bendazzi, 1985, p. 39). Ce film, selon Sébastien Denis (2011, p. 207), est une reconstitution documentaire basée sur des témoignages des survivants du naufrage du bateau de croisière américain, le Lusitania. L'auteur aurait aussi utilisé des photographies de ce bateau pour reconstituer l'événement à connotation politique.

Plus tard, vers la fin de 1970, Peter Lord et David Sproxton, par le biais de la compagnie Ardman, ont créé une série d'animations mettant en scène des marionnettes en pâte à modeler. Ces marionnettes servaient à illustrer des enregistrements originaux des conversations et interviews des personnes dont ils faisaient le portrait. L'une de leurs premières

créations fut : *Confessions d'une fille de foyer*. Cette animation a connu un tel succès que la chaîne BBC commanda à la compagnie Ardman d'autres *Conversations animées* (1978). Ces deux cinéastes ont produit aussi la série *Des bribes de conversations* pour la BBC dont le plus célèbre fut *Confort des créatures* (1989). Suivant l'article de Ghâem-Maghâmi (2008), Chris Landreth, qui nous intéressera plus loin dans le texte, dit s'être inspiré de ce film de la compagnie Ardman pour créer son film *Ryan* (2004). Dominique Willoughby (2009, p. 235) signale aussi le film *Le tombeau des lucioles* (1988) dans lequel Isao Takahata, l'auteur, « introduit un récit vécu, situé dans l'histoire récente et un traitement que l'on peut qualifier de réaliste et documenté. »

Mais, comme l'affirme Dounia Georgeon dans un de ses reportages³, populaires mais bien conçus, le terme "animated documentary" (documentaire animé) n'est apparu que dans les années 1990 pour désigner ces genres de films. Ce nouveau procédé a été beaucoup utilisé dans la production des documentaires scientifiques et historiques. La série de films d'animation *Walking with Dinosaurs* (1999) est l'une des premières créations de ce genre. Cette série de six épisodes, produite et diffusée par la BBC, a rencontré un franc succès en Angleterre. Le film est documenté et décrit avec rigueur des lieux, des époques et des créatures disparues. Toutes les images sont produites par des techniques d'animation qui sont inspirées par des données archéologiques et scientifiques.

Depuis, beaucoup de films dans le genre ont été réalisés avec de diverses techniques d'animation, mais le grand débat sur la question a été

³ Ce reportage de Dounia Georgeon paru sur le site de AllôCiné s'intitule *Le documentaire animé: l'art du mentir-vrai*. Repérable à <http://www.allocine.fr/article/dossiers/cinema/dossier-18591736/> [10-04-2013]

déclenché avec la campagne de communication faite autour du film *Valse avec Bachir* (2008) de Ari Folman. En effet, en juin 2007, Ari Folman présente ce film qui était alors en cours de production, à la Rochelle, au marché du documentaire *Sunny Side of the Doc*. En prélude à ce rendez-vous international des professionnels du documentaire, un journaliste Frédéric Schitt consacre un article à ce sujet dans le mensuel *Télé Satellite Publications S.A* avec le titre : « *Le film documentaire à la rencontre du dessin animé et du virtuel* ». L'auteur, y annonce que le documentaire, porté par l'intérêt croissant du public, tend à sortir de ses frontières traditionnelles pour explorer de nouveaux langages comme le dessin animé ou le virtuel. Il y cite *Valse avec Bachir* comme étant le projet de film innovateur dans le genre. Un an plus tard en mai 2008, le film sort en grande première au Festival de Cannes avec un grand retentissement et fut aussi qualifié de « premier documentaire d'animation » de l'histoire du cinéma. Edouard Waintrop (2008) l'annonce en disant : « Un nouveau concept est apparu sur la Croisette la semaine dernière, la première de ce 61e festival de Cannes : celui de documentaire animé. » Une telle campagne médiatique en fait ainsi un point de repère historique.

Aujourd'hui, on rencontre de plus en plus les documentaires animés dans le milieu du cinéma documentaire. Par exemple en 2011, les organisateurs du festival international du documentaire *Visions du réel* ont ouvert leur programmation avec un dessin animé colombien *Pequeñas Voces* (2010) de Jairo Eduardo Carrillo et Oscar Andrade, qui porte l'empreinte d'une démarche documentaire. Tout récemment dans la programmation de la 14e rencontre internationale du documentaire de Montréal (RIDM) il y avait le film d'animation *Mom et moi* (2011) du réalisateur Danic Champoux.

Des tables rondes et des rencontres professionnelles organisées à l'occasion des festivals de films documentaires consacrent leurs thématiques sur la question, souvent en vue de trouver une définition adéquate à ce concept. On pourrait citer en exemple le *Forum des images*⁴ qui a organisé du 18 au 20 mars 2011 un événement intitulé "Le documentaire animé : vrai ou faux ?". Au programme, la projection d'une quarantaine de documentaires animés et une table ronde autour du thème : "Documentaire animé ou animation du réel - où commence et où s'arrête le documentaire animé ?" Dans le texte de présentation⁵ de cet événement, on note la définition suivante du documentaire animé du journaliste canadien Paul Wells :

Le documentaire d'animation est un film d'animation à tendance documentaire. Plus le film d'animation opte pour une représentation réaliste des choses, en ayant recours aux usages habituels des films documentaires (utilisation d'une forme de narration propre au documentaire, présentation d'informations réelles et précises, interview avec des experts, etc.) plus il s'approche du film documentaire.

Suivant cette définition, la dose de documentaire dans ces types de films dépendrait de la proportion des éléments ayant des caractéristiques du cinéma documentaire. Pour mieux étudier le phénomène du documentaire animé, il serait donc intéressant de revenir d'abord ce que c'est qu'un film le documentaire.

⁴ Le *Forum des images* est une institution culturelle consacrée au cinéma et à l'audiovisuel située au *Forum des Halles*, dans le 1er arrondissement de Paris. C'est un lieu incontournable de la cinéphilie dans la capitale qui organise ou accueille de nombreux cycles de projections, de rendez-vous professionnels ou festivals tout au long de l'année.

⁵ Cette présentation est publiée sur le site officiel du Forum des images sur : <http://www.forumdesimages.fr/fdi/Festivals-et-evenements/Archives-Festivals-et-evenements/Archives-Festivals-et-evenements-saison-2010-2011/Le-documentaire-anime-vrai-ou-faux/Presentation-de-l-evenement> [10-04-2013]

1.1.1.1. Le film documentaire

Tenter de définir le documentaire ou le cinéma documentaire (puisque'il s'agit d'une des expressions du cinéma) est une entreprise qui n'est pas de tout repos parce que cela renvoie à une réflexion sur les rapports entre le cinéma et la réalité qui est ouverte depuis toujours. Or, comme le fait remarquer Roger Odin (1984, p. 263), la notion même de référence à la réalité ne va pas sans difficulté. « Elle contraint à définir ce que l'on entend par réalité et engage, de la sorte, dans le délicat débat philosophique du Réel et de l'Imaginaire, du Vrai et du Faux [...]. » Guy Gauthier (1995) aborde la question dans le même sens en constatant que le rapport à la réalité et la représentation du réel restent très relatifs et cela rend difficile toute tentative de définition, avec précision, de la notion du « film documentaire ». Il invite à considérer que les conceptions diffèrent entre autres selon les époques, les sociétés et les dispositifs technologiques dont disposent les cinéastes.

Il y a, en effet, une grande diversité d'approches et de conceptions sur le sujet. Ce qui explique d'ailleurs pourquoi Jean-Luc Lioult ⁶ dit que : « Curieusement, la question de savoir ce qu'est exactement un documentaire continue de susciter un débat, dont on a l'impression qui ne sera peut-être jamais terminé. » Conscient de cela, nous n'avons pas, ici, la prétention de proposer une meilleure définition du documentaire que celles qui n'existent déjà. Nous aimerions juste pouvoir confronter les différentes conceptions qui existent sur la question afin de ressortir les principaux éléments qui nous permettront de caractériser un film

⁶ Leçon de cinéma titré *Tentatives de définition du documentaire* donné par Lioult Jean-Luc , professeur à l'université de Provence et diffusé en vidéo en ligne sur le site de Canal U. Adresse URL : http://www.canalu.tv/video/tcp_universite_de_provence/tentatives_de_definitions_du_film_documentaire_penser_le_cinema_documentaire_lecon_2.6943 [10-04-2013]

documentaire, dans le contexte qui est le nôtre, afin de rendre le couple « documentaire/animé » mieux problématisé.

Divers qualificatifs ont été donnés au cinéma documentaire, à travers l'histoire du cinéma et plusieurs auteurs se sont penchés sur l'étude du cinéma documentaire soit pour étudier ses caractéristiques propres dans l'optique de classification du genre ou d'étude de la question du réel dans le cinéma. Assez souvent, les réflexions envisagent la distinction entre l'espace du documentaire et celui de la fiction au point que, observe Roger Odin (1984, p. 263), « l'opposition avec la fiction est devenue le critère définitionnel privilégié du film documentaire. » Selon Maurice Bessy et Jean-Louis Chardon⁷ (1965, p. 124), le documentaire est « un genre cinématographique rejetant la fiction pour rendre présent la seule réalité. » Cette définition se rapproche de celle proposée par Véronique Rosignol (2001, p. 59) qui définit le film documentaire comme une « œuvre cinématographique qui s'attache à décrire et à restituer le réel, par opposition à l'œuvre de fiction. »

Guy Gauthier (1995) étudie le documentaire avec une approche historique et analytique des grandes périodes du cinéma documentaire. Il procède à l'analyse des processus d'élaboration des films de ce type de production, depuis le projet jusqu'à la présentation du film au public. De ces analyses, il déduit des critères sur lesquels il se base pour mettre en lumière une typologie des différents films documentaires qui ont jalonné l'histoire de ce cinéma. Il propose des réflexions sur des praticiens et leurs façons d'appréhender le réel dans le cinéma. Ainsi, cite-t-il le cas de Dziga Vertov dont le concept du « ciné-œil » a marqué l'histoire du cinéma documentaire. Ce concept se base sur l'idée que la caméra doit être mise au service de la vérité car, elle est comparable à un œil mécanique

⁷ (1965) *Dictionnaire du cinéma et de la télévision*, Paris : J.-J. Pauvert.

capable de saisir le réel de la manière la plus objective possible. La réalité ainsi filmée doit être montrée telle qu'elle sans mise en scène et sans décors artificiels des studios. « Le montage, selon Vertov, n'est donc pas une manipulation qui menace l'intégrité du réel, mais une conception du réel. » (Gauthier, 1995, p. 148). Ce n'est qu'une organisation du monde visible directement.

Ce principe basé sur l'idée de montrer la réalité filmée constitue justement l'un des fondements du cinéma documentaire. Les images doivent avoir été filmées par une caméra pour attester que l'évènement montré a vraiment existé. Mais contrairement aux principes de Vertov, Robert Flaherty, le « père du documentaire » (Gauthier, 2005) adhère à l'idée que l'organisation de ce monde réel puisse se faire pendant le tournage par le biais de la mise en scène. Ces deux conceptions différentes, concernant la façon de rendre compte de la réalité par le cinéma, sont un exemple canonique dans l'histoire du documentaire, mais tant d'autres en existent. On se rend compte qu'en matière de documentaire tout est une question de choix, de conception et de faisabilité.

Pour étudier la question de la représentation de la réalité par le cinéma documentaire dans son livre intitulé : *L'épreuve du réel à l'écran : essai sur le principe de réalité documentaire* François Niney (2002) tente de comprendre comment s'élaborent nos visions du monde ; comment cette vision s'objectivise-t-elle et comment le langage audiovisuel transpose-t-il la réalité. Comme Guy Gauthier, il fait une étude à travers l'évolution historique du cinéma en général et du documentaire en particulier. Parallèlement à Guy Gauthier, François Niney porte aussi son intérêt sur les moyens techniques – de manière générale – utilisés pour la prise de vue et le montage tout en analysant les résultats qui en découlent à

travers les films produits. Il aborde ainsi la question de l'arrivée du numérique dans le cinéma. Niney aussi évoque, entre autres, la pratique du montage de Vertov et celle de la mise en scène de Flaherty pour démontrer que les conceptions sur la représentation du réel dans le cinéma documentaire divergent suivant le point de vue de chacun. Il s'interroge sur la notion de légitimité de l'image quant à la représentation du réel dans le documentaire et le reportage. Afin de mieux analyser « nos manières de représenter et voir la réalité » à travers le discours des images, ainsi que les régimes de croyance que suscite la soi-disant « objectivité » des prises de vues, l'auteur commence son étude en proposant une comparaison du documentaire avec d'autres notions :

À la différence de la mise en scène de fiction, le cinéma documentaire se présente comme un témoin oculaire objectif. À la différence de l'image peinte, ou du modèle géométrique, la prise de vue apparaît comme une empreinte "directe" de la réalité. (Niney, 2002, p. 13).

Nous notons bien que la notion d'objectivité évoquée par Niney dans ce contexte est ironique, car il démontre que toute prise de vue, aussi « réelle » soit-elle, ne peut être dénuée de subjectivité. « Toute prise de vue est une découpe de l'espace et du temps... » Un plan est un point de vue subjectif, partiel. (Niney, 2002, p. 15). Cela semble mettre en cause le *réalisme ontologique* qui caractérise, selon André Bazin, l'image photographique.

En effet, concernant la représentation du réel par l'image filmique, Bazin, aux années quarante et cinquante, par exemple, ressortait la caractéristique principale liée à la valeur indiciaire, en tant qu'empreinte d'un moment ayant existé, de l'image photographique et, par extension de l'image cinématographique. Il explique que la photographie, dès son

invention, a convaincu l'homme par son pouvoir de reproduire fidèlement et objectivement les choses.

L'originalité de la photographie par rapport à la peinture réside donc dans son objectivité essentielle. [...] Pour la première fois, une image du monde extérieur se forme automatiquement sans intervention créatrice de l'homme, selon un déterminisme rigoureux. (Bazin, 2000, p. 18 [1945]).

Il faut néanmoins noter qu'à l'époque, le mécanisme de consignation d'image consistait à fixer la lumière sur une surface sensible. Le dispositif photographique ou cinématographique cadrerait donc littéralement avec l'idée de trace laissée sur le support témoignant ainsi de la réalité d'un moment ayant vraiment existé. Il faut aussi préciser que si Bazin soutient que la croyance de l'homme en l'image filmée s'explique par le fait que la caméra va prélever automatiquement des fragments de réalité, en les inscrivant sur une pellicule, il n'exclue pas le fait qu'il y ait la présence d'un opérateur derrière cette machine à capter la vie. Par conséquent nous pensons que l'image filmique ne garantit pas forcément l'objectivité absolue dans la représentation de la réalité, car – il est évident – « l'acte même de filmer suppose une intervention humaine, une subjectivité qui organise la prise de vue, opère des prélèvements dans le réel. » (Joel Magny, 1988, p. 21)

Un autre problème lié à la manipulation des images filmiques, qui existait déjà dès le début du cinéma et qui s'est accentué de notre jour, vient complexifier la caractérisation de ce qu'est un documentaire. « On peut faire dire à quelqu'un tout ce qu'on veut. C'est hélas vrai : le montage permet toutes les supercheries, même si l'interviewé ne s'est pas laissé déstabiliser par la perversité des questions... » Cette remarque de Guy Gauthier (1995, p. 129) est un exemple de comment il est possible de manipuler l'image pour *prétendre donner à voir le réel*. Tout le long de

l'histoire du cinéma, il y a eu diverses formes de manipulation d'images pour faire croire à une supposée réalité. Le montage d'image s'est affiné avec l'outil informatique au point où il est devenu souvent difficile de détecter dans l'image le vrai du le faux. Les affiches et photos de la campagne marketing intitulée *Unhate*⁸ démontrent, par exemple, à quel point l'infographie permet aujourd'hui de créer de fausses vraies images photographiques.

Donc, conditionner le caractère documentaire d'un film par la nature ontologique des images illustratives, à notre avis, devient encore plus problématique à partir du moment où le dispositif technique de prise de vue et de manipulation d'image, avec la numérique, n'est même plus basée sur le principe d'une reproduction mécanique et chimique de la réalité.

Face à tant de paramètres entrant en jeux lors de toute tentative de définition du documentaire, Michel Colin (1984, p. 253) pense que « l'identification d'un film comme documentaire dépend d'une *convention* et relève d'une *pragmatique*. » Justement, dans l'idée de convention, on pourrait considérer qu'au fil des années et des pratiques, certaines caractéristiques se sont institutionnalisées et sont acceptés comme caractéristiques des films documentaires notamment : l'absence des acteurs et de scénario; le tournage dans un décor naturel avec une équipe de tournage restreinte et un matériel léger; l'immersion du cinéaste dans l'univers filmé en tenant un rôle pédagogique; social; politique; militant (volontaire ou non). Tous ces éléments précités sont quelques facteurs qui influencent le spectateur lors de la réception d'un

⁸ Sur une série de photo publiée sur le net dans le cadre de cette campagne on voit des présidents s'embrasser sur la bouche. On voit par exemple le président Barack Obama embrasser son homologue chinois Hu Jintao, Site repérable à <http://www.marketingattitude.net/2011/11/la-nouvelle-campagne-choc-de-benetton/> [10-04-2013]

film. Même s'ils vont dans l'ordre des conventions, ces facteurs ne sont pas immuables. Ils évoluent, se renouvèlent et s'adaptent suivant les circonstances, les époques et les espaces dans lesquels ils s'inscrivent. Cela explique d'ailleurs pourquoi la notion du rapport à la réalité est perpétuellement remise en question.

Avec l'incertitude qu'il y a autour de cette question de la réalité dans le documentaire, Edgar Morin⁹ par exemple considère que: « Il y a deux façons de concevoir le cinéma du réel. La première est de prétendre donner à voir le réel. La seconde est de se poser le problème du réel. » Dans une telle circonstance, tout dépendrait donc de la démarche choisie par le réalisateur pour représenter le réel. Néanmoins, si on considère que le réalisateur a pour objectif de se faire comprendre par le spectateur, on pourrait affirmer que le choix de toute démarche lors de la production du film tient compte des conventions, des codes et de tous autres éléments pouvant influencer la lecture du spectateur puisque : « La médiation entre le cinéma et son public n'est possible qu'avec le travail d'appropriation des œuvres par le spectateur. » (François Jost 1991, p. 10) Un réalisateur qui voudrait que le film qu'il donne à voir au spectateur soit perçu comme un documentaire se réfèrerait aux pratiques habituelles propres aux domaine du cinéma documentaire tout en considérant les pratiques sociales et culturelles propres à l'époque et à l'espace dans lequel s'inscrit sa production.

Analyser la question du documentaire sous un tel angle pragmatique revient donc à tenir compte de la manière dont le film en naissant « par le regard du spectateur » (Jacques Kermabon, 1988, p. 52) acquière le statut de film documentaire ou de film de fiction. La nature documentaire

⁹ Edgard Morin (1980), conférence Pompidou sur le cinéma du réel cité par Isabelle Veyrat-Masson (2008, p.208)

d'un film dans ce cas dépend de la lecture du spectateur. Une lecture qui bien entendu est influencée et conditionnée par le contexte de lecture du film. Ceci implique aussi que l'étude de la problématique liée au cinéma documentaire doit tenir compte du contexte dans lequel le film est produit et du contexte et des attentes par lesquelles il est accueilli par le public. Une telle démarche qui consiste à tenir compte du *processus de production de sens* au niveau de la production et de la réception des films est l'un des principes du modèle sémio-pragmatique par lequel Roger Odin définit le documentaire.

1.1.1.2. La sémio-pragmatique

La sémio-pragmatique selon Roger Odin est : « Un modèle de (*non*) *communication* qui pose qu'il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur, mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture. » (Odin, 2000, p. 10) C'est un modèle d'analyse, qui tient compte d'un double système de production de sens et d'affect propres à la réception de toute création artistique ou littéraire. La sémio-pragmatique appliquée au cinéma est en quelque sorte, selon Jacques Kermabon (1988, p. 52) la retombée des remarques de Christian Metz sur la manière dont le film naît par le regard du spectateur. « Cette problématique, qui renoue, armée des concepts de la sémiologie, avec les réflexions de la filmologie, conduit à considérer le film dans sa relation avec le spectateur et dans l'institution où il est présenté. »

Les deux d'espaces : celui de la réalisation et celui de la lecture qu'Odin évoque sollicitent deux types d'*actants* qu'il [Odin] appelle *actant-lecteur* en se référant à l'ensemble des récepteurs créé par l'ensemble des institutions culturelles. Le rôle de cet actant comme producteur de sens se trouve confiné dans l'espace *de la lecture*. Il nomme ensuite

l'actant-réalisateur celui qui est responsable de la production de sens dans *l'espace de la réalisation*.

Dans le cas spécifique du cinéma, *l'actant-lecteur* est le spectateur et celui-ci occupe une place importante dans l'étude des productions et des phénomènes cinématographiques, car c'est le spectateur, muni de son bagage culturel, qui produit du sens face au film. Pour Roger Odin (1983, p. 70) : « La lecture d'une image n'est pas le résultat d'une contrainte interne, mais d'une contrainte culturelle ». Ainsi : « tout ce qu'un film peut faire, ce n'est pas de produire un sens en lui-même, mais de bloquer un certain nombre d'investissements signifiants. » Néanmoins, le spectateur ne doit pas être considéré comme « un agent individuel, libre de produire le texte comme il veut. Ce dernier construit bien le texte, mais « il le fait sous la pression de déterminations qui le traversent et le construisent sans qu'il en ait le plus souvent conscience. Le spectateur n'est ni libre ni individuel : il partage, avec d'autres, certaines contraintes. » (Odin, 2000, p. 54)

Ces déterminations, encore appelées contraintes, sont par exemple des contraintes qui sont de l'ordre naturel ou non, des contraintes narratives, des contraintes liées à la langue, à l'économie, aux pratiques sociales et culturelles. Les déterminations sont nombreuses, mais celles qui intéressent prioritairement les sémio-pragmatiques du cinéma sont celles qui relèvent des institutions. L'institution dont il est question ici n'est pas à lier aux lieux physiques, mais doit être perçue comme un ensemble de dispositions qui conditionnent l'état du spectateur lors de sa lecture du film. « Par institution, nous entendons une structure articulant un faisceau de déterminations ; et ce que nous appelons "spectateur" n'est rien d'autre que le point de passage du faisceau de déterminations caractéristique de telle ou telle institution. » (Odin, 1983, p. 71). Il y a

des institutions qui composent le champ cinématographique : institution du film de fiction, du film documentaire, du film de famille, du film industriel, du film expérimental, etc. Ainsi donc, Odin (1992, p. 51) considère le spectateur de cinéma comme un individu qui s'inscrit à l'intérieur de deux institutions : l'institution cinéma et institution spectatorielle.

Roger Odin (1984, p. 163) ayant remarqué combien il est difficile de délimiter le champ propre au documentaire, lorsqu'on procède par une comparaison avec la fiction et considérant que tout film pourrait être lu comme un documentaire suivant un certain point de vue par le spectateur, propose d'admettre la possibilité que tout film puisse être aussi lu comme une fiction. Ainsi, dépendamment des déterminations institutionnelles, culturelles et de celles internes au film, qui interagissent « *dans l'espace de lecture du film.* » (Odin, 1984, p. 264) et qui influence la lecture du spectateur, il pourrait y avoir un mode de lecture documentaire, « c'est à dire, une lecture capable de traiter tout film en document. » Qu'il nomme : *lecture documentarisante*, ou un mode de lecture qu'il nomme *lecture fictionalisante*.

Pour étudier la notion de documentaire suivant cette perspective sémiopragmatique, Roger Odin propose de voir comment les diverses déterminations, surtout celles liées à l'institution de cinéma documentaire sollicitent auprès du spectateur un mode de lecture qu'il appelle *lecture documentarisante*.

1.1.1.3. Lecture documentarisante vs lecture fictionalisante

Avant d'arriver à définir les caractéristiques d'un film dont la lecture sollicite le mode *documentarisant*, voyons, suivant Odin comment et à quels niveaux cette lecture fonctionne.

Le mode de lecture, qu'il soit *fictionnalisant* ou *documentarisant* est une opération strictement pragmatique qui résulte du positionnement du lecteur face au film. Le critère pouvant servir à définir chacune de ces modes de lecture est de voir si le lecteur face au film se construit un *énonciateur réel* ou fictif. Roger Odin (2011, p. 49) parle d'énonciateur réel lorsqu'on construit : un énonciateur interrogeable en terme d'identité, de faire, de valeur et de vérité, et d'énonciateur fictif lorsque l'énonciateur est construit comme non questionnable en terme d'identité, de fait et de vérité. Dans le cas de la *lecture documentarisante*, « le lecteur construit l'image de l'Énonciateur en supposant la réalité de cet Énonciateur. » (Odin, 1984, p. 267). Ce qui fonde donc la lecture *documentarisante* c'est la réalité présupposée de l'énonciateur et non la réalité de ce qui est présenté. Suivant ce fondement, un film comme *La mort est dans les champs* (2011), entièrement fait en dessins animés, pourrait éventuellement induire une lecture *documentarisante* pour un spectateur qui sait que le réalisateur de ce film Patrick Chappatte est un journaliste ayant l'habitude d'illustrer ses reportages de faits réels par des dessins, à qui il est possible de demander la preuve de ce qu'il rapporte comme réalité.

Néanmoins, si la lecture *documentarisante* se fonde sur « l'image réelle de l'Énonciateur », cette lecture fonctionne à des niveaux différents lorsque, suivant l'approche linguistique, on considère la polyphonie dans l'interprétation d'un énoncé dépendamment de qui le lecteur prend

comme énonciateur réel. Car dans le cas cinématographique, le niveau de *lecture documentarisante* pourrait varier selon qu'on prend comme énonciateur : la caméra; le cinéma; la société; le réalisateur; le caméraman; ou le responsable du discours inscrit dans le film. Dans ce cas, le film de Patrick Chappatte ne serait pas lu comme un documentaire si le spectateur choisi comme énonciateur la caméra par exemple puisque le film est illustré par des dessins animés et non par des images filmées par la caméra ce qui ne serait pas le cas si le spectateur choisi le Réalisateur comme Énonciateur.

Pour cette raison liée à la polyphonie de lecture, Odin considère qu'au lieu d'une seule lecture il faudrait plutôt parler des *lectures documentarisantes* qui peuvent chacune s'appliquer soit à l'ensemble d'un film ou à des parties précises du film. Odin (1984, p. 270) affirme aussi que : « rien n'empêche la *lecture documentarisante* de fonctionner de façon discontinue, tantôt à un niveau, tantôt à un autre niveau; tantôt de façon prolongée, tantôt de façon extrêmement ponctuelle. » Cette précision nous paraît pertinente pour notre réflexion sur le documentaire animé, car cela donne une piste pour comprendre les raisons pour lesquelles certains films sont qualifiés de documentaires malgré l'inclusion des illustrations en dessin animé. Nous avançons ainsi directement l'hypothèse selon laquelle il est possible qu'un seul fragment, ou un aspect, du film sollicite une *lecture documentarisante*.

Le film montréalais *H2oil : attention au sable mouvant* (2011) de Shannon Walsh, est un documentaire sorti à la veille de l'ouverture de la Conférence des Nations Unies sur les changements climatiques à Copenhague. Le film parle des problèmes écologiques provoqués par l'exploitation pétrolière de l'Alberta. *H2Oil*, lève le voile sur l'industrie des sables bitumineux de l'Athabasca. Le sujet à un enjeu économique et

surtout politique, car l'auteur dans le film explique comment l'exploitation pétrolière provoque l'assèchement de la nappe phréatique. Dans le film, elle interroge, des habitants (victimes) qui subissent les conséquences de cette exploitation. Ces interviews sont des images en prises de vues réelles. Par exemple, on voit un médecin qui explique le fait que des membres de la communauté autochtone de Fort Chipewyan connaissent des taux élevés de cas de cancers. La réalisatrice explique aussi qu'elle était confrontée aux refus d'aller filmer sur le site d'exploitation.

Ce film correspond bien au cas d'un film qui présente différents types d'énonciateurs réels dont parle Odin. Il s'agit d'un film documentaire lorsqu'on tient compte de l'approche de la réalisatrice pendant la production du film. Il y a un travail d'investigation qui se fait sentir à travers le film. Le sujet est réel et les médias en parlent. La réalisatrice est : « l'Énonciateur questionnable en terme d'identité, de faire, de valeur et de vérité » et le spectateur l'accepte comme possiblement « questionnable. ». Le sujet est sérieux et implique les politiques gouvernementales. La réalisatrice, d'une façon ou d'une autre, se retrouve contre une institution. L'on peut supposer qu'elle n'aurait pas fait ses choix à la légère. Des experts en la matière interviennent – c'est le type « discours d'autorité », stratégie classique du documentaire – et valideraient la justesse du propos du film. D'autres personnes sont aussi interviewées. Ce sont des « *Enonciateurs réels* », des témoins censés parler de leur réalité. À l'image, leurs noms sont indiqués. Ceci est une confirmation, on suppose, de la réalité de ces témoins et donc une consigne au spectateur de mettre en œuvre son *mode de lecture documentariste*. Mais dans le film il y a des bouts de séquences en dessins animés. La première hypothèse qui viendrait à l'esprit est que l'usage du dessin animé lui permet d'illustrer les images qu'elle n'a pas pu

filmer. Mais les images dans ce film ont plutôt servi à expliquer scientifiquement le mécanisme par lequel les sources d'eau tarissent. Une voix off explique le mécanisme. Le film en ce moment prend la forme didactique. Le spectateur a conscience que le mécanisme que la voix lui explique n'est pas visible à l'œil nu mais réel. Il reste en mode de lecture documentarisante parce que l'énonciateur (la voix) est réel. Tous le long du film, le spectateur se réfère – dans sa construction *documentarisante* du film –, nous supposons, tantôt au réalisateur, tantôt à la caméra (quand la séquence est en prise de vues réelles), tantôt aux témoins ou à la voix off.

Un autre facteur à considérer que Odin (1984, p. 270) met en avant est l'intégration explicite dans la structure du film de la consigne de mettre en œuvre la *lecture documentarisante*. Cette consigne est souvent inscrite dans le générique du film (exemple : le nom et la réputation de l'auteur, la mention explicite qu'il s'agit d'un documentaire).

En résumé, dans la logique de Roger Odin, un film appartient à un « ensemble documentaire » lorsque, dans sa structure et dans son espace de lecture ils existent des contraintes qui influencent la mise en œuvre de mode de lecture *documentarisante*. On parle de *mode documentarisant* lorsqu'au niveau discursif, il y a production d'informations quelque soit la forme discursive utilisée et qu'au niveau énonciatif, il y a instruction d'un énonciateur réel interrogeable en terme d'identité, de faire et de vérité.

1.2. Note sur le contexte de recherche

Afin de comprendre le phénomène du documentaire animé et de voir comment il s'intègre dans l'institution du documentaire, nous proposons, en empruntant l'approche sémio-pragmatique, de définir et d'analyser les diverses déterminations qui régissent la programmation de la *lecture documentaristante* dans l'espace de production des documentaires animés et celles qui régissent ce mode de lecture auprès des spectateurs. Il s'agit, dans le cadre de notre étude, d'analyser les divers facteurs : internes et externes aux documentaires animés et les facteurs liés aux institutions dans lesquels ces films s'inscrivent. Les contraintes sont très nombreuses et il est nécessaire de « se fixer un axe de pertinence. » (Odin, 2000, P. 54) En effet, étant donné le nombre important et la diversité des contraintes, Odin estime qu'il revient à l'analyste de définir l'ensemble des paramètres qu'il juge pertinent pour l'objet de son analyse. Pour cela, il propose qu'au lieu de parler de contraintes, on privilégie la notion *d'espace de communication* qu'il définit comme étant « un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants (E) et (R) à produire le sens sur le même axe de pertinence. » (Odin, 2011, p. 39).

L'espace de communication dans lequel s'inscrit notre étude correspond à l'environnement actuel dans lequel les spectateurs reçoivent les films qualifiés de documentaire animé. L'analyse tient surtout compte des nouveaux mécanismes de *l'institution* du documentaire, *spectatorielles* et *cinématographiques* dans lequel apparaissent ces documentaires animés. Il s'ancre dans une époque où l'informatique a changé les pratiques sociales et le rapport à la réalité des images non filmiques.

1.3. Impacts de l'évolution technologique sur la société et la pratique du documentaire.

Les innovations techniques et les changements de l'environnement social influencent beaucoup les codes cinématographiques et leur esthétique. Avant, il était difficile en documentaire de prendre le son en direct en raison de la lourdeur du matériel. Mais depuis les années trente où il est devenu possible d'enregistrer le son et l'image sur un même support, de nouvelles formes de documentaires ont vu le jour, et ensuite aux années soixante, depuis que les moyens d'enregistrement légers ont permis un autre type de synchronisation du son, d'autres formes encore ont vu le jour. Les documentaristes ont acquis plus de souplesse et cela leur a permis d'aller plus proche de la réalité pour mieux le restituer. Aujourd'hui, le cinéma documentaire se trouve encore limité pour d'autres raisons. Nous sommes à l'ère numérique et l'usage quotidien de l'outil internet a beaucoup changé le rapport des individus aux images et à la réalité. Le documentaire, dans sa vocation de rendre compte du réel, doit inclure cette nouvelle réalité. Des cinéastes éprouvent le besoin d'innover et d'aller plus loin, d'élargir les dimensions du cinéma documentaire en l'adaptant aux nouvelles exigences. La recrudescence de l'usage des techniques d'animation dans le cinéma documentaire semble être une expression de ce nouvel environnement. Sébastien Denis (2011, p. 208) explique que l'émergence du documentaire animé correspond à l'émergence des réseaux sociaux sur internet et de la téléphonie mobile, qui ont accru la diffusion des images numériques.

Le spectateur d'aujourd'hui n'a plus la même perception de l'image ni de la notion de réalité. L'image virtuelle informatique se confond par exemple aux images en prises de vues réelles. Dans les zones du monde où l'internet est développé, beaucoup de personnes séparent de moins en

moins leur vie réelle à l'existence virtuelle qu'ils se créent sur internet. De récents constats scientifiques confirment que l'outil informatique influence beaucoup la perception des individus vis-à-vis des images. Par exemple, des chercheurs de l'Université Concordia ont fait une étude sur le lien qu'il y aurait entre la personnalité des internautes et leurs avatars. Pour savoir comment les internautes choisissent leur avatar sur internet, deux professeurs, Jean-François Belisle et le professeur H. Onur Bodur de l'Université Concordia, ont interrogé des internautes présents sur "Second Life", l'un des principaux mondes virtuels. Les résultats publiés dans la revue *Psychology and Marketing*¹⁰ indiquent que 80% au moment de l'enquête que des internautes auraient créé leur avatar dans le monde virtuel avant 2011 et qu'en général, l'apparence physique d'un avatar incarnerait la véritable personnalité de l'individu qui l'avait créé. Pour les auteurs de cette recherche, les résultats pourraient servir à l'émergence des stratégies de commercialisation virtuelle plus ciblées. Mais ces constats informent aussi sur le rapport de l'internaute à l'image virtuelle informatique. Et cela porte à croire que, d'un point de vue psychologique, la notion de représentation du réel par l'image prend des dimensions plus larges auprès des spectateurs d'aujourd'hui. Si, pour la plupart, l'image virtuelle informatique acquiert la force d'une image indiciaire de la réalité, ne pourrait-on pas considérer que des images non issues de la prise de vues réelles (des dessins par exemple) puissent légitimement illustrer les films documentaires ?

Les innovations dans l'informatique ont aussi révolutionné le domaine du dessin animé. L'image de synthèse est beaucoup utilisée aujourd'hui dans

¹⁰ Jean-François Bélisle, H. Onur Bodur . *Avatars as information: Perception of consumers based on their avatars in virtual worlds* in *Psychology and Marketing* (6 -07-2010) <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/mar.20354/abstract> [10-04-2013]

ce domaine. Pour beaucoup, l'image de synthèse est une nouvelle forme d'illustration qui s'intégrerait bien dans la production cinématographique. François Niney (2002, p. 133), considère par exemple que l'image de synthèse comme un instrument, au même titre que la caméra. Sébastien Denis (2011, p. 35) démontre que l'animation n'est pas forcément employée pour « rejeter » le réel : « c'est une forme d'expression permettant d'en rendre compte de la même manière que d'autres voix symboliques tout aussi originales. »

Sachant combien il est aujourd'hui possible de se servir des images réellement filmées pour faire passer une fausse réalité, ceci grâce aux logiciels de retouche d'images et de montage, la conception de la réalité dans un film documentaire n'est plus forcément liée au caractère ontologique de l'image tel que Bazin le conçoit. Ainsi pour beaucoup de documentaristes contemporains, il ne s'agit plus de faire croire que les images qu'ils montrent sont vraies. La tendance actuelle est de traiter des sujets vrais en se servant de nouveaux outils dont ils disposent. Dès lors, l'image de l'énonciateur (le réalisateur) devient plus importante que les images qui illustrent son propos. Aussi, *la lecture documentariste* devient un effet du positionnement du lecteur face au film.

L'introduction du dessin animé dans le cinéma documentaire pose une interrogation sur la nature de ces dessins et leur statut par rapport au réel. La philosophe française Marie Josée Mondzain dans son livre *Homo-Spectator* (2007), affirme que l'image n'est pas juste un objet ou un signe vu, par l'organe œil. Elle se réfère à une perception matérielle, au voir, et à une immatérialité, au sentir. L'image a une dimension qui va au-delà de la perception première, il y a un déploiement dans l'espace, le temps, l'imaginaire. L'aveugle bien qu'il ne voit pas, arrive à percevoir des choses et à les décrire avec les mots. Certains cinéastes arrivent grâce aux

nouvelles technologies, à donner forme aux images qui existent réellement dans notre imaginaire ou à des éléments abstraits dont l'influence se perçoit sur le monde visible et filmable.

CHAPITRE II

2. ÉTUDE DE CORPUS FILMIQUE

2.1. Méthodologie et objectifs d'analyse

Pour examiner la problématique de notre mémoire, nous avons procédé à l'analyse critique d'un ensemble de films qualifiés de documentaires animés en considérant que « tout acte de lecture apparaît comme une opération mettant en œuvre un système interactif à trois actants à savoir : un film; une institution et un lecteur. » (Odin, 1984, P. 275). L'objectif principal de notre travail d'analyse est de rechercher et de décrire, dans ce système complexe des documentaires animés, ce qui indique qu'il y a eu une approche documentaire et de voir les raisons expliquant l'usage des dessins animé. Il s'agira, en d'autres termes, de voir les différentes formes de consignes internes ou externes aux films susceptibles d'enclencher une *lecture documentarisante*. Pour ces raisons, nous nous intéressons premièrement à l'étude du contexte de production, nous présenterons les différentes stratégies utilisées par les auteurs dans la construction narrative de leurs films à travers l'étude du langage visuel et sonore des films et, finalement, nous nous pencherons sur le contexte de médiatisation des films pour voir comment ces films se positionnent comme documentaire auprès du public.

Aussi, suite aux préceptes sémio-pragmatiques précédemment explorés, nous partons de l'idée que : « Il existe une échelle documentaire et des degrés de "documentarité" évaluables en terme de nombre de niveaux

convoqués pour la construction de l'énonciateur réel : autrement dit, il y a des documentaires qui sont "plus documentaires" que d'autres. » (Odin, 1984, p. 274) Cette supposition, mise en accord avec la définition du documentaire animé donnée par Paul Wells, nous oriente précisément vers la recherche du degré de "documentarité" des films dits documentaires animés que nous analysons. Cette recherche se fera à travers l'étude des déterminations qui programment et induisent la *lecture documentarisante*.

Nous nous interrogeons aussi sur l'intention des auteurs afin de comprendre les raisons qui ont motivé le choix du dessin animé et nous asseyons par la même occasion de voir comment ces auteurs arrivent à mettre les techniques d'animation au service de la représentation du réel. Les multiples interviews données par les auteurs eux-mêmes sur le processus de fabrication de leurs films sont d'une grande source d'informations pour répondre à ces questions. Ces interviews sont généralement accessibles sur les sites des films concernés et ceux des festivals dans lesquels ces films ont été programmés. D'autres sont publiés sur les sites professionnels des auteurs eux-mêmes. Les articles de critiques donnent aussi des informations assez intéressantes.

La lecture du spectateur reste pour nous un élément primordial pour, d'une part, voir si les stratégies des auteurs fonctionnent et, d'autre part, comprendre le processus par lequel les images animées pourraient acquérir aux yeux du spectateur la force de représenter le réel. Néanmoins, nous restons conscients que la lecture d'un film et plus précisément des images d'un film reste très subjective et diffère d'un spectateur à un autre dépendamment de l'« Encyclopédie » (Saouter 2004, P. 91) dans lequel chacun des spectateurs ira puiser ses outils d'interprétation. Dans la présente étude, en plus d'être en position de

chercheur, nous proposons, tout le long de notre analyse filmique, de nous placer aussi en position de « spectateur de cinéma ». Un spectateur qui accepte donc le contrat régi par les institutions cinématographiques et dont la lecture est influencée aussi bien par les contraintes liées à ces institutions que par les consignes de lecture internes aux films.

Il y a à ce jour un nombre assez important de films qui jumellent une approche documentaire avec des techniques d'animation – ce dont nous avons cherché de compiler un répertoire plus ample dans la filmographie à la fin de ce texte : pour notre travail ici, nous avons restreint notre terrain à des cas paradigmatiques, aussi à des fins de faisabilité dans l'approfondissement de la recherche sur chacun de ces films. Ici de suite, nous proposons des réflexions sur ces quelques exemples de documentaire animé dont:

- *Sinking of the Lusitania* (Windsor McCay, 1918)

Le film *Sinking of the Lusitania* traite d'un sujet sérieux concernant l'affaire du navire Anglais, le Lusitania, dont le torpillage, par un sous-marin Allemand de type U19, avait eu des incidences sur le déroulement de la Première Guerre mondiale.

Le Lusitania, surnommé « *l'enfant chéri de l'Angleterre* »¹¹, était le tout premier paquebot anglais doté de quatre cheminées, capable de loger plus de 2165 passagers dans trois classes¹². Ce navire, inauguré le 7 juin

¹¹ Qualificatif donné par Sir Charles MacLaren, le président des chantiers John Brown & Co dans son discours de lancement du navire. Information du Naval Encyclopédie publiée sur le site: <http://www.naval-encyclopedia.com/pages/vingtieme-siecle/marines/premiere-guerre-mondiale/le-torpillage-du-lusitania.php> [10-08-2013]

¹² Informations issues du site dédié à la mémoire des victimes de ce naufrage. Ce site propose des textes qui expliquent les circonstances dans lesquelles ce naufrage est survenu, les conséquences que cela a eu dans le déroulement de la Guerre. <http://www.rmslusitania.fr/2012/04/accueil.html> [10-08-20]

1906 était un symbole de fierté nationale pour les Anglais, car il avait permis à la flotte britannique de retrouver sa première place sur le marché naval. Il lui avait surtout permis de vaincre la concurrence allemande.

Le naufrage de ce navire, survenu le 7 mai 1915, au début de la guerre, avait suscité une grande indignation de par le monde. Les réactions étaient d'autant plus violentes que ce naufrage avait tué 1198 passagers parmi lesquels se trouvaient des Américains. « Le naufrage du Lusitania reste une des plus grandes tragédies maritimes de l'histoire dont les conséquences ont été déterminantes comme facteur déclencheur de l'entrée en guerre des USA aux côtés de l'entente. »¹³ L'évènement a fait la une des journaux¹⁴ de par le monde. Une revue commentée de quelques articles de presses allemandes, anglaises, américaines et françaises, sorties le lendemain de la catastrophe, c'est à dire datant du 8 et 9 mai 1915, est présentée dans l'article « À la une des journaux, l'indignation internationale » publié sur le site dédié aux victimes du naufrage. Suivant l'article en question, la majeure partie des articles allemands sont formatés par les autorités et racontent à tort que *Lusitania* était un navire lourdement armé. Alors qu'en Angleterre, les journaux exploitent pleinement l'ampleur du désastre pour nourrir la haine envers l'Allemand; « la plupart des articles britanniques sont censurés et ne livrent que des témoignages déchirants de survivants ou des récits héroïques peu crédibles. » Pour les services de recrutement britanniques, l'ampleur de la catastrophe et les réactions qu'elle suscite était une aubaine pour enrôler les hommes pour combattre. Dans cette

¹³ Extrait du texte Le torpillage du Lusitania - 7 mai 1915, du Naval Ancylopédie. Publié sur le site : <http://www.naval-encyclopedia.com/pages/vingtieme-siecle/marines/premiere-guerre-mondiale/le-torpillage-du-lusitania.php> [10-08-2013]

¹⁴ L'article « A la une des journaux, l'indignation internationale » est publié sur le site dédié aux victimes du naufrage : <http://www.rmslusitania.fr/2011/12/presse.html> [10-08-20]

période de guerre, la diffusion de l'information, par la presse, prend alors des tournures propagandistes.

Le film de Windsor McCay qui raconte ces événements s'inscrit dans cette lignée propagandiste selon Denis Sébastien (2011, p. 129) qui affirme que « McCay met deux ans à finaliser son film avec une forme d'investissement patriotique encore peu développé dans un pays peu interventionniste. Un film qui se termine par une diatribe *antiboche*. »

Le film est un dessin animé en blanc et noir, bien entendu muet, comportant quelques séquences en prises de vues réelles. Les séquences sont intercalées de cartons descriptifs des images qui sont montrées. Le premier de ces cartons descriptifs du film indique : « Windsor McCan originator and inventor of animated cartoons decide to draw a historical record of a crime that choked humanity. » Le carton suivant dit : « Mr Beach giving Windsor McCan the detail of the sinking- Necessary for the work to follow. » Vient ensuite une séquence en prises de vues réelles qui montre Windsor McCay travaillant sur la création du film en compagnie d'un autre homme, le journaliste américain Augustus Beach. Le film *The sinking of the Lusitania*, si l'on se fie au deuxième carton du film, est ainsi présenté comme une transcription par Windsor McCay du témoignage de ce journaliste américain.

Ce film est intéressant par rapport à notre travail de recherche à plusieurs niveaux. Premièrement, le sujet concerne un événement dont l'enjeu historique et politique n'était pas des moindres. Deuxièmement, le film est souvent cité comme premier documentaire animé de l'histoire du cinéma traitant d'un fait sociopolitique dont on retrouve encore aujourd'hui les traces d'articles de presses et de photographies témoignant de cet événement. Troisièmement, l'auteur du film, Windsor

McCay est souvent cité (Bendazzi, 1991 ; Sébastien, 2011) comme l'un des pionniers du cinéma d'animation pour avoir innovée en mettant au point des techniques de la *boucle*¹⁵ et celle du *système des poses clés*¹⁶.

Il nous semble donc intéressant de le considérer ce film comme point de repère historique pouvant témoigner des techniques d'animation déjà existantes à l'époque de sa production et pouvant permettre de voir comment les spectateurs percevaient les images dessinées utilisées pour parler d'un fait réel. On pourrait aussi, grâce à ce film, voir ce que représentent aujourd'hui les dessins de ce film en termes d'archives documentant le passé.

- *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008)

Notre intérêt pour ce film s'explique par le fait que depuis sa sortie, il a suscité beaucoup de débats sur son rapport au réel, aussi bien au niveau des critiques de cinéma qu'au niveau des théoriciens comme on le verra plus loin. Suivant le critère de définition considéré, ce film, comme la majorité des documentaires animés, peut être considéré comme une fiction à cause des dessins animés ou comme un documentaire, à cause du fait le sujet traite d'un événement réel et les illustrations en dessins animés sont légitimées par la bande-son. Témoignant de ce tiraillement, Édouard Waintrop (2008), par exemple, affirme que ce film est physiquement, esthétiquement, une fiction et selon lui: « C'est au niveau pratiquement légal que *Waltz with Bachir* (Valse avec Bachir) est un documentaire. Il n'est en effet basé que sur des faits réels et des témoignages, quasiment des confessions. »

¹⁵ La technique de la boucle consiste à dessiner un mouvement qui boucle sur lui-même pour pouvoir le répéter sans avoir à le redessiner.

¹⁶ Le système des poses clés consiste à dessiner d'abord les phases importantes du mouvement, avant d'en dessiner les intervalles.

- *La mort dans le champ du dessinateur (Patrick Chappatte, 2011)*

C'est un film qui raconte la vie des habitants d'un territoire sud-libanais où des armes à sous-munitions continuent par faire des victimes. En février 2009, l'auteur, Patrick Chappatte, s'était rendu au Sud-Liban où il découvre les effets dévastateurs des bombes non explosées datant du conflit entre Israël et le Liban. Il rend compte de ce qu'il a vu et entendu pendant son séjour au Liban du Sud en bande dessinée et publie ce témoignage, « reportage BD » dans le quotidien suisse *Le Temps*¹⁷. Quelque temps après, en 2011, Patrick Chappatte adapte ce récit pour la télévision en transformant ce reportage en un documentaire d'animation.

Le film *La mort dans le champ* mélange les dessins animés, les photos des lieux et des gens. Le réalisateur raconte en voix hors champs la destruction que continue par causer ces bombes dans cette région du Liban. La bande sonore comprend aussi des extraits de témoignages de personnes victimes de ces bombes à sous-munitions que Patrick Chappatte avait enregistrés sur les lieux.

Le film *La mort dans le champ* est un exemple de documentaire animé dont, suivant nos hypothèses, la lecture en *mode documentarisant* pourrait aussi être due aux institutions qui l'ont produite et qui le diffusent. Ce film en effet, a la particularité d'avoir été soutenue financièrement et diffusé par le CICR, le Comité International de la Croix-Rouge, une institution humanitaire consacrée par les Conventions de Genève dont l'un des rôles est : « de travailler à l'application fidèle du droit international humanitaire applicable dans les conflits armés et de

¹⁷ Cette bande dessinée est diffusée sur le net suivant ces liens :

- via le site du CICR, <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/film/01079-w-death-in-the-field-chappatte-film-2011.htm> [20-05-2013]
 - <http://www.globecartoon.com/bd/BDSudLiban.html> [20-05-2013]

recevoir toute plainte au sujet de violations alléguées de ce droit. »¹⁸ Une telle institution ne pourrait se permettre de faire diffuser des informations erronées ou de sources douteuses, surtout lorsqu'il s'agit d'un sujet aussi sensible que celui de la guerre du Liban. L'institution dans ces conditions, devient garante de la crédibilité et de la réalité des propos qu'illustrent les dessins de Patrick Chappatte dans ce film, même si le film porte en lui-même, nous le verrons plus loin, des éléments destinés à convaincre le spectateur qu'il s'agit bien d'une réalité rapportée.

Aussi, le film à sa sortie remporte un grand succès auprès du public et surtout dans des festivals de films, y compris ceux qui ne programment que du documentaire. Il s'agit du Festival Visions du réel à Nyon (17e Edition, 2011, Suisse), du Festival international de Cinéma Documentaire de la ville de Mexico (7ème édition, 2012, Mexique) et le CNEX Documentary Film Festival à Tapei (2011, Taïwan). C'est surtout ce dernier aspect qui motive notre intérêt pour ce film, car la sélection du film par un festival de documentaire suppose que l'institution cinématographique (le festival du documentaire) le considère comme ayant les caractéristiques d'un film documentaire. Ainsi, comme le suppose une de nos hypothèses d'étude, la réception de ce film dans le cadre de ce festival a pu enclencher chez les spectateurs d'autant plus un *mode de lecture documentarisant*.

Notre intérêt pour le film *La mort dans le champ s'explique* aussi par le fait que Patrick Chappatte¹⁹ est un auteur de bandes dessinées de presses bien connu dans le monde de la presse et du public. Il publie

¹⁸ Article 4.c du Statuts du Comité international de la Croix-Rouge publié sur leur site officiel: <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/misc/icrc-statutes-080503.htm> [15-08-2013]

¹⁹ La liste complète de ses publications et des maisons de presses pour lesquelles Patrick Chappatte dessine est présentée sur le site officiel de l'auteur (<http://www.globecartoon.com/dessin/>). [20-05-2013]

régulièrement pour l'*International Herald Tribune*, le site web du *New York Times*, *Le Temps* de Genève, et la *Neue Zürcher Zeitung* de Zurich. Ses BD-reportages de Sidi Bouzid, de Gaza, de Nairobi et d'Ossétie du Sud et ses publications au *International Herald Tribune* lui ont valu le titre du premier citoyen non américain à recevoir le prestigieux prix²⁰ *Thomas Nast* du *Overseas Press Club of America*.

Notons que le reportage BD et le documentaire animé ont en commun le fait que l'auteur rende compte de la réalité par le dessin. Ce qui mène à la même problématique concernant l'image dessinée. Julien Orselli et Philippe Sohet qui ont étudié la question du reportage BD dans l'article : « *Reportage d'images / Images du reportage* » (2005) font remarquer que : « L'idée de construire une œuvre documentaire sur la base d'images dessinées ne va pas de soi lorsque le médium souffre d'un défaut de légitimité. » En effet, autant pour la BD que pour le documentaire animé, la problématique se situe surtout au niveau de l'outil d'illustration qui est le dessin. Aussi, Séverine Bourdieu (2012) qui s'est elle aussi penchée sur l'étude de la BD de presse, démontre que la plupart d'organes de presses qui publient les reportages BD mettent en place « un appareil paratextuel » plus ou moins important qui vient justifier la présence du BD reportage en soulignant les points communs entre le travail d'enquête réalisé par l'auteur sur le terrain et celui d'un vrai journaliste. Elle démontre aussi que l'auteur de BD, de son côté « s'efforce également de légitimer son récit, en empruntant largement au modèle journalistique du reportage pour construire son histoire et la donner à lire, non comme une fiction, mais comme un récit vrai. » Nous supposons que Patrick

²⁰ L'octroi de ce prix est annoncé dans le journal du CNN du 26 avril 2012. <http://edition.cnn.com/2012/04/25/world/europe/patrick-chappatte-cartoons/index.html> [20-05-2013]

Chappatte en tant que reporter BD connaît bien ces enjeux de l'usage du dessin pour rapporter l'actualité. En étudiant son film, nous pourrions voir par quelles approches il arrive à convaincre le spectateur de percevoir la réalité à travers ses dessins. À la différence de la BD, le documentaire animé bénéficie de la présence du mouvement et du son.

Par ailleurs, nous croyons donc que ces deux objets n'utiliseraient pas forcément les mêmes outils dans le processus de légitimations. Le film *La mort dans le champ* pourrait nous permettre de voir comment l'auteur se sert de ces éléments supplémentaires (mouvement et son) pour rendre les films plus crédibles.

Enfin, Patrick Chappatte représente pour nous l'exemple d'un auteur dont la notoriété en tant que journaliste reporter d'actualités en BD pourrait influencer la lecture *documentarisante* du spectateur. Sa notoriété est telle qu'il n'y ait plus besoin de prévoir un paratexte nécessaire au processus de légitimation pour les BD qu'il publie. Séverine Bourdieu (2012) en fait le constat par cette affirmation :

Enfin, dans cette surenchère de légitimation, mentionnons une exception notable, *Le Temps*, qui offre régulièrement trois pages pleines à son dessinateur habituel, Patrick Chappatte, sans précautions oratoires ni justification, ce qui est peut-être la façon la plus efficace d'affirmer qu'il a toute sa place dans l'équipe de rédaction.

- *Sunrise over Tiananmen square (Shui-Bo Wang, 1998)*

Le 4 juin 1989, sur la place Tiananmen à Pékin, l'armée chinoise lançait une intervention répressive contre des milliers de manifestants dont la majorité était de jeunes étudiants chinois. Le lendemain de ce massacre,

au téléjournal²¹ de Radio-Canada du 5 juin 1989, le journaliste Bernard Derome présente une série de reportages en images pour montrer l'ampleur de la situation en Chine. Les images sont d'une grande violence, montrant des blessés, du sang, des cadavres. On voit aussi des moments d'affrontements violents entre les manifestants et les militaires. Un commentaire du journaliste accompagne les images pour les mettre en contexte.

Les images diffusées par les télévisions du monde sont bouleversantes. Des milliers de jeunes, descendus dans la rue pour réclamer une plus grande liberté, sont massacrés par des soldats. Le printemps de Pékin, ce mouvement étudiant qui déferle sur plusieurs villes chinoises, est porteur d'espoir pour la démocratie chinoise.

Le journaliste rapporte aussi que le bilan de ce massacre sur la place Tiananmen est de 7000 morts. Pourtant, c'est sur cette même place que Mao Zedong²² proclama la République Populaire de Chine le 1er octobre 1949. La place Tiananmen, (littéralement porte de la Paix céleste), est un lieu symbolique pour les Chinois comme l'affirme la voix narrative en hors champ de Shui-Bo Wang dans son film *Sunrise over Tiananmen square*.

Everyone of my generation did a draw of the sunrise over the Tiananmen square. Tiananmen square was a symbol of the new China. The sunflowers for us. The new generation of communiste. And the red sun was our greate leader Chairman Mao.

Une image dessinée décrit littéralement ces propos de l'auteur. C'est le dessin de la place Tiananmen. Trois fleurs de tournesols en avant-plan et

²¹ L'extrait du téléjournal du 5 juin 1989 est accessible sur le site internet de Radio Canada: <http://archives.radio-canada.ca/politique/international/clips/12792/> [19-8-2013]

²² On peut aussi dire Mao Tsö-tong ou Mao Tsé-toung. D'après le dictionnaire français Larousse, version électronique repérée à : http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Mao_Zedong/131608 [19-8-2013]

un soleil d'une couleur orange proche du rouge qui se lève derrière le mausolée de Mao Zedong. C'est avec ce dessin animé que Shui-Bo Wang introduit son film, pour parler de lui, de sa vie en Chine depuis sa naissance en 1960 jusqu'à la date de son exil en 1989 après cette répression sanglante.

Dans le film, l'auteur fait découvrir, à travers son propre parcours, plus de 30 ans de l'histoire chinoise. Il énumère les grands moments qui ont marqué son pays d'origine et raconte comment lui a vécu ces moments. À travers de nombreuses archives visuelles de propagande et de photos de famille, il explique comment et pourquoi ce massacre du 4 juin est arrivé. Dans le film, l'auteur évoque ses sentiments, ses convictions, l'illusion qu'il se faisait en croyant, comme tous les jeunes de sa génération, en la promesse de prospérité de la Chine grâce à la politique communiste de Mao Zédong. Comme la majorité des jeunes de sa génération, il avait appris par cœur, lu en chœur, le Petit Livre rouge contenant les pensées du président Mao. Il fut partie de la garde rouge lors de la Révolution culturelle et il servit également dans l'armée en tant qu'affichiste de propagande, pour ensuite devenir un artiste et un enseignant dans les années 1980.

Le commentaire du film est présenté à la première personne. Il s'offre au spectateur ainsi comme une autobiographie. Mais, au-delà de l'aspect biographique, il s'agit d'un témoignage de Shui-Bo Wang qui se sert d'un collage d'œuvres d'art originales, de photos de famille et d'archives pour donner son point de vue sur la révolution culturelle des années 60, 70 et 80 en Chine. L'étude de ce film nous permet de voir comment l'approche de documentaire animé permet à l'auteur d'aborder son sujet sous une dimension à la fois sociale historique et philosophique.

- *The Colours of My Father* (Joyce Borenstein, 1992)

Le film *The Colours of My Father*, produit par l'Office Nationale de Film (ONF) et sélectionné pour un Oscar en 1993, est un documentaire biographique sur l'artiste peintre Sam Borenstein qui s'est donné à la peinture pendant plus de 40 ans, mais dont l'indéniable talent n'a commencé à être reconnu que vers la fin de sa vie.

Sam Borenstein est un artiste peintre canadien, né en Lituanie le 15 janvier 1908 dont l'enfance fut marquée par la guerre polonaise. Il immigré au Canada avec son père et sa sœur en 1921. Il travaille à Ottawa comme apprenti chez un fourreur, puis comme coupeur dans une usine de vêtements. Parallèlement, il suit des cours du soir en arts et étudie la sculpture et le dessin. Sa première exposition remonte à 1934 au *Coffee House* de Montréal.

Je me souviens de mon premier tableau, j'avais un seul but, peindre la vie autour de moi avec beaucoup d'enthousiasme. Je n'ai pas changé d'avis [...] Puis, un jour, beaucoup de secrets commencent à se dévoiler et l'on comprend que ce ne sont pas des secrets, mais des choses dans la nature et qu'elles sont là pour qu'on les voie. (Sam Borenstein, 1941)

Ces informations biographiques et ces propos de Sam Borenstein, sont ceux publiés dans le dossier de presse de l'exposition *Peinture canadienne des années trente*²³. Une exposition qui retrace le cheminement de la peinture canadienne moderne, du nationalisme des premières écoles de peinture paysagiste aux tendances internationales des années 1940.

²³ L'exposition *Peinture canadienne des années trente* est une reprise d'une importante exposition présentée par le Musée des beaux-arts du Canada en 1975. Toutes les informations concernant cette exposition sont disponibles sur le site du Musée des beaux arts du Canada : http://www.beaux-arts.ca/cybermuse/enthusiast/thirties/artist_f.jsp?iartistid=601 [20-08-2013]

Ces informations sont aussi celles qui ressortent dans le film *The Colours of My Father* sauf que dans le film, la biographie est présentée d'un point de vue plus subjectif, car, il s'agit de la fille qui parle de son père, tel qu'elle l'a connu. Avec un langage très imagé, Joyce Borenstein évoque ses souvenirs d'enfance et raconte les moments vécus avec son père. Elle raconte comment, à travers le regard d'enfant qu'elle était, elle voyait son père peindre la vie quotidienne. En plus de sa propre voix narrative, on a une autre voix narrative censée être celle de Sam Borenstein qui raconte sa propre vie. Cette voix en réalité est jouée par un acteur (« Paul Soler playing Sam », nous apprennent les génériques) ce qui fait penser à une forme de reconstitution documentaire. Les images du film s'assimilent beaucoup au style de peinture que faisait Sam Borenstein. Une peinture qui transcrit la réalité de l'époque, car, comme l'indique le texte biographique de l'exposition *Peinture canadienne des années trente*, « Sam Borenstein emploie son style exubérant pour représenter les taudis de Montréal et les villages des Laurentides, et pour faire le portrait de sa famille et de ses amis. »

Joyce Borenstein utilise les tableaux peints de son père, des matériaux d'archives, des séquences filmées, des peintures et souvenirs de parents et amis, le tout mélangé adroitement et harmonieusement grâce à l'usage de divers techniques d'animation. Tout le long du film, il y a un va-et-vient entre différents types d'images à savoir les images peintes, les images en prises de vues réelles et des images entièrement dessinées et animées. Pour notre étude, nous pensons qu'il sera intéressant de voir comment l'auteur arrive à assembler tous ces éléments pour construire un film dont l'aspect documentaire pourrait se définir à divers niveaux.

- *Ryan (Chris Landreth, 2004)*

En 2004, l'animateur-graphiste, scénariste et producteur Chris Landreth remporte l'Oscar du meilleur court-métrage d'animation avec son film *Ryan* réalisé avec la collaboration la l'Office National du Film du Canada. Ce documentaire animé est une réflexion sur la vie de Ryan Larkin, un ancien réalisateur de films d'animation. Par la technique d'animation numérique en 3D, Chris arrive à proposer un nouveau langage pictural dans lequel il représente visuellement les éléments abstraits que la caméra n'aurait pas pu filmer. On voit l'état psychologique des personnages par leur aspect déformé et tordu. La pensée, les émotions prennent forme. Ce film témoigne de la maîtrise de l'outil informatique et de l'usage qu'on peut en faire dans le domaine du cinéma. Mais il soulève aussi de nouveaux questionnements et remet en cause les principes existants sur la représentation de la réalité. Raison pour laquelle nous nous sommes intéressés à ce film dans notre travail de recherche.

- *Mégumi (Moto Souichi, 2008)*

Megumi est un court métrage réalisé au Japon par Moto Souichi avec le soutien financier du gouvernement Japonais. Il est destiné à sensibiliser le monde sur les enlèvements de ressortissants japonais par la Corée du Nord. Le film en lui-même raconte l'histoire d'une petite fille disparue depuis plus de 30 ans, que les parents continuent de chercher. Mais il est une composante de documents produits relativement à cet affaire d'enlèvement. Ce film est diffusé sur le site web gouvernemental du Japon, intégré d'un ensemble de documents (photos, témoignages, documents d'identités, articles de presse, comptes rendus sur l'affaire et sur les enlèvements en général). Ce mode de diffusion, nous le verrons plus loin, contextualise l'histoire racontée et la rapproche de la réalité.

2.2. Analyse de contenu

La l'analyse filmique des deux derniers films : *Ryan* et *Mégumi*, ici-bas présentés, nous permet de mettre en évidence les éléments méthodologiques qui nous ont permis de déboucher sur l'inventaire de quelques caractéristiques des documentaires animés et de trouver des approches de réponse à notre question de recherche qui consiste à voir comment les images en dessin animé permettent-elles de représenter le réel. L'approche sémio-pragmatique, telle que nous l'avions présentée, a beaucoup inspiré ce travail d'analyse.

2.2.1 Lecture du film *Ryan* (Chris Landreth, 2004)

- *Présentation du film*

Le film *Ryan* s'inspire de la vie de l'animateur canadien Ryan Larkin. Il y a trente ans de cela, celui-ci avait réalisé à l'ONF des films d'animation très marquants. Ce fut un grand réalisateur qui a connu le succès avec ses films *Walking* (1968) et *Street Musique* (1972). Mais, il a aussi connu la déchéance au point d'être réduit à la mendicité avant de mourir en 2007. En 14 minutes, on découvre, dans le film que Chris Landreth lui a dédié, l'artiste et son art. On découvre aussi Chris Landreth lui-même, en tant que personne marquée par son passé. On le découvre aussi en tant que réalisateur de film d'animation qui se questionne sur le devenir de sa passion professionnelle. C'est d'ailleurs ce questionnement sur sa propre réalité qui l'a poussé à aller vers son alter ego Ryan qui vit le cauchemar redouté par tout artiste : la perte de l'inspiration.

Dans sa démarche, Chris Landreth va à la rencontre de Ryan Larkin pour comprendre et nous faire comprendre comment un tel génie comme lui a pu arriver là. Le film présente aussi l'angoisse de Chris Landreth lui-même à travers une description imagée qui permet de voir les blessures

psychologiques laissées par les événements douloureux qui l'ont marqué dans le passé. Au-delà d'un portrait ou d'une autobiographie, il s'agit d'un regard critique posé sur la vie et les choix que font les individus face aux difficultés.

Le film *Ryan* repose essentiellement sur des images animées infographiques en 3D mises au point par le réalisateur. En effet, comme l'indique le résumé publié sur le site de la compagnie de distribution *Les films du paradoxe*²⁴, « ce film ne comporte ni prise de vue réelle, ni rotoscopie, ni capture de mouvement, mais repose plutôt sur un style d'animation à la main, original, propre à Chris Landreth. » Les images sont très nettes, et ressemblent beaucoup aux images en prises de vues réelles. Cette netteté témoigne de dessins faits à partir d'une panoplie de logiciels numériques de la haute technologie. Le film est un mélange de séquences en images de synthèse animées en 3D et 2D, d'images photographiques retouchées et d'extraits des films que Ryan avait réalisés avec des méthodes d'animation à base de dessin fait au crayon ou au fusain. Les images de synthèse animées en 3D ont été faites avec le logiciel *Autodesk Maya*, qui offre un ensemble complet de fonctionnalités créatives pour l'animation assistée par ordinateur, la modélisation, la simulation, le rendu et la composition 3D. Le logiciel *Photoshop* a servi à la retouche des photographies, la coloration des images dessinées et photographiques. Tous ces matériaux ont été assemblés et montés dans le logiciel de montage *Adobe Première*.

Malgré le degré de ressemblance des images dessinées avec la réalité, la question du rapport au réel reste la même. On se demande bien : quel est le statut des images en dessins animés utilisées dans ce film par rapport

²⁴ Ce site de la compagnie de distribution *Les films du paradoxe* est repérable à : <http://www.filmsduparadoxe.com/ryan.html> [11-05-2013]

à la réalité ? Si le dessin animé est habituellement vu comme un élément ne pouvant témoigner d'une réalité, nous pensons que la bande sonore, composée de la voix narrative du réalisateur et d'extraits d'entrevues faite avec les protagonistes du film confèrent à ces images un statut plus proche de la réalité.

- *La rencontre avec Chris Landreth*

Le générique de début présente les noms des institutions qui ont collaboré pour soutenir la création du film. Le premier carton du générique montre l'ONF, puis : COPPER HEART ENTERTA en association avec « Senecéa-College-Animation Arts Centre. » En fond sonore, on entend le bruit d'une chasse d'eau de toilette. On sent une présence derrière ce tableau noir qui affiche les noms des producteurs. L'image apparaît enfin. Un personnage debout, adressant son regard au spectateur se présente. « Bonjour, je m'appelle Chris et je vais vous expliquer deux, trois petites choses ». On comprend que c'est l'auteur du film. Seulement, l'image à l'écran n'est pas en prise de vue réelle. C'est du dessin animé, mais le personnage dessiné ressemble traits pour traits au vrai Chris Landreth et ce Chris Landreth dessiné dit qu'il est le vrai, celui qui va nous expliquer des choses. On assiste donc à une situation réelle dans laquelle Chris Landreth s'adresse à nous par son regard direct. L'image, qu'elle soit en prise de vue réelle ou en dessin animé joue la même fonction, celle d'illustrer une situation vraie. C'est ce que dit Chris Landreth qui retient plus l'attention. Surtout qu'à cet instant, cette présentation prend vite une tournure assez particulière. Chris Landreth entreprend de faire découvrir aussi son état mental.

Un plan large laisse voir que Chris est dans une toilette publique. On y perçoit plusieurs lavabos alignés avec des miroirs. Après avoir dit son nom au spectateur, Chris se tourne vers un des miroirs. Par un plan

moyen en amorce on voit son reflet dans le miroir. Mais le reflet est déformé. La tête est à moitié détruite. Le visage et le cou portent d'affreuses balafres (Figure 1).



Figure 1 : Image extraite du film *Ryan* : Chris se voit dans le miroir.

« Cette cicatrice date 1989. La blessure fut causée par la démolition définitive de ma vision romantique et débridée du monde. » Dit Chris avec toujours un regard adressé au spectateur qui, cette fois-ci, semble être juste derrière lui. Il montre aussi une autre cicatrice, issue de la catastrophe liée à son incapacité à gérer ses finances. La séquence qui suit montre la violence avec laquelle il a subi ses différentes blessures. L'image reflétée par le miroir montre la tête de Chris qui explose avec, en fond sonore, un cri de douleur. On voit aussi sa déformation psychique survenue quand en octobre 1963, il a été pris par « l'envahissante, paralysante, bloquante peur de l'échec » (Chris, 2004). Là encore, le propos est matérialisé visuellement par une animation qui montre un bébé (lui, dans son enfance) dont la tête est rudement prise au piège par des ficelles multicolores. Chris explique ainsi, pourquoi son reflet dans le

miroir est déformé, laissant le spectateur en déduire que l'image qui est renvoyée par le miroir représente le reflet de son état psychologique.

Après ces explications, le reflet de Chris renvoyé par le miroir reprend un aspect normal. Il se souvient à cet instant qu'il n'est pas là pour parler de lui mais de Ryan. Puis, par un fondu enchaîné, son image s'estompe. Il s'efface pour laisser place à Ryan le personnage principal du film.

- *La rencontre avec Ryan*

Chris entre dans une salle et la traverse. Il y a des rangées de tables comme dans un grand réfectoire ou dans un restaurant. Il y a aussi des personnages à l'aspect difforme. Les codes de lecture des images dessinées préétablies au début du film rendent naturel l'aspect de ces personnages qu'on voit dans la salle. Néanmoins, on s'aperçoit que le mode narratif ne rompt pas totalement avec les codes cinématographiques habituels. Par exemple, le déplacement de Chris dans la salle est accompagné d'un travelling. Ce mouvement imite si bien la caméra qu'une fois encore on accorde moins d'attention au fait que les images soient entièrement dessinées et montées par ordinateur. On remarque aussi, par exemple que Chris tient un porte-documents noir sous le bras en entrant dans cette salle, alors qu'il ne l'avait pas avec lui dans la séquence précédente où il s'était présenté. Cinématographiquement on pourrait, dans un pareil cas, parler d'une ellipse. Le spectateur comprend par cette ellipse que l'auteur ne met pas un lien temporel direct entre la séquence de la toilette et celle qui vient de commencer.

On note aussi que Chris, le réalisateur, se sert de la voix narrant hors champ pour expliquer pourquoi et dans quelles circonstances il a rencontré Ryan. Ces informations précises contextualisent les images

qu'on est en train de regarder et semblent amener le spectateur à les lier à la réalité de ce qui est en train d'être dit.

Chris arrive enfin à une table où se trouve assis, la « tache de couleur », Ryan Larkin qu'il avait rencontré il y a de cela quelques années à Montréal. Les deux hommes se saluent. Entre le laps de temps que dure le bonjour lancé par Chris et la réponse de Ryan, on voit apparaître des antennes sur leur front respectif. Chez Chris, il y en a quatre alors que chez Ryan il n'y a qu'une seule antenne qui apparaît et disparaît aussitôt. Ces images nous font penser à l'idée de connexion. Les antennes se dressent pour établir la communication, mais Ryan ne semble pas très disposé à communiquer. On peut aussi supposer que l'état d'ivresse dans lequel il se trouve au moment de cette rencontre ne lui permet pas de communiquer efficacement. Mais le réalisateur Chris ne désarme pas. En bon documentariste, il prend le temps de laisser la confiance s'installer entre la personne avec qui il tient à avoir une entrevue et lui.

Le dessin du décor présente un dispositif de tournage. Des plans, en contre plongé au-dessus de la table, permettent de voir deux micros pointés vers les personnages pour enregistrer le son. Nous pensons que le réalisateur aurait reproduit dans ses dessins le dispositif réel qu'il avait utilisé pour enregistrer ses discussions avec Ryan. La voix hors champ fait d'ailleurs indirectement allusion à la façon dont il a fait l'enregistrement de la discussion qu'on entend. Cette voix hors champ de Chris dit, dans la troisième minute du film, qu'il avait demandé la permission à Ryan d'enregistrer leurs conversations.

A la table donc, il y a Chris le réalisateur qui pose des questions et Ryan son personnage principal. Mais, si au premier abord on croit assister à une discussion à deux, on se rend bien vite compte que ceci n'est qu'une

apparence. La conversation se passe en réalité entre trois personnages, car, en plus des deux hommes, il y a aussi le thermos bleu contenant l'alcool que boit Ryan. Ce contenant est doté de la faculté de parler et de mouvoir comme une vraie personne. Il a des bras en ressort qu'il déploie de tant en tant en invitant Ryan à le prendre. Celui-ci lui obéit à chaque appel.

- *Ryan et son art*

Selon la description que fait l'auteur dans son commentaire hors champ, Ryan est un homme élancé et frêle qui connut un grand succès avec les films d'animation qu'il créait. Mais le Ryan décrit n'est pas celui qu'on voit à l'écran. Le Ryan montré dans le film est horriblement déformé. Tel qu'on peut le voir sur la figure 2, il a un crâne en piteux état, troué de partout, à peine visible. Il a des membres squelettiques et fume tout le temps. Il est présenté avec un paquet de cigarettes d'un côté, un thermos rempli d'alcool de l'autre côté. Grâce aux moyens de décodage donné par le réalisateur au début du film, on arrive aisément à réaliser le degré de traumatisme, l'ampleur des névroses et la destruction psychique de Ryan. Il n'est plus qu'une ombre.



Figure 2 : Image extraite du film *Ryan* : Chris discute avec Ryan.

Les images de synthèses s'accordent bien à la bande sonore composée d'extraits d'entretiens réalisés pour le film. On sent à l'oreille que le film n'est pas joué par des acteurs. Les personnages dont on entend la voix parlent d'eux-mêmes et jouent leur propre rôle. La voix de Ryan Larkin est assez frappante. Il bégaye un peu. Il dit des choses lourdes de sens même quand il garde le silence. Il est très intelligent et sait donner la direction qu'il veut à la conversation. Par exemple, dans la deuxième minute du film, quand Chris lui demande de se présenter, il répète la question de Chris pour signifier qu'il a bien compris ce qu'on lui demandait de faire. Mais au lieu de répondre à la question, il choisit de parler d'autres choses. Il commence par parler de ce qui l'a inspiré en 1968 pour la réalisation de son film *Walking*. Il explique qu'il voulait juste faire un film avec des « silhouettes qui marchent... ».

Chris ouvre le porte-documents qu'il tenait et montre à Ryan des dessins. Ce sont des documents archivés empruntés auprès de l'ONF. Ryan reconnaît les dessins qu'il avait lui-même créés il y a de cela 35 ans. L'ombre qu'il est s'illumine en l'espace de quelques secondes, quand il

commence par parler de ses créations passées. Il redécouvre ces dessins avec émerveillement. Il s'excite comme un enfant à qui on vient d'offrir un jouet. Cela fait du bien de le voir heureux, même si ça ne dure que quelques secondes. Ce sentiment est surprenant. On se rend alors compte qu'en l'espace de quelques minutes on s'est attaché au personnage. Le réalisateur Chris a su donc transmettre l'affection qu'il avait pour ce maître dont il admire le génie.

La voix hors champ de Chris explique aussi la technique par laquelle Ryan donnait du mouvement à ses dessins. Sous nos yeux, le dessin que tient Ryan prend vie. Par une mise en abîme, on voit dans le film le dessin animé qu'il avait réalisé. Il s'agit des silhouettes qui marchent. Un sous-titre au coin gauche de l'écran indique : « *Walking By Ryan Larkin ...* ». Ryan raconte qu'on lui dit que ses films ont influencé toute une génération de cinéastes. Avec ce commentaire, les silhouettes en mouvement à l'écran prennent un autre sens pour nous, spectateur. On associe aisément ce commentaire aux images qu'on voit. On lit alors, à travers le mouvement de ces silhouettes, l'art de Ryan qui avance pas à pas.

Dans les souvenirs de Ryan Larkin, il y a aussi de l'amertume. Il avait du talent, mais il fallait une reconnaissance institutionnelle. Son film *Walking* était nominé en 1969 aux Oscars, mais ce fut Walt Disney qui avait finalement remporté cette distinction avec le film *Winnie the Pooh and the Blustery Day* (Wolfgang Reitherman, 1968). Ryan suppose qu'il a perdu peut-être à cause du costume qu'il avait porté à la soirée des Oscars. Une telle explication semble erronée. Parce que, théoriquement, le jury évalue la qualité de l'œuvre et non l'apparence physique de l'artiste. Mais, des propos de Ryan, il nous semble comprendre qu'il n'y avait pas de raison valable pour que l'Oscar ne lui soit pas décerné. D'ailleurs, dans un

reportage diffusé par Radio Canada dans le téléjournal : LE POINT²⁵, Ryan explique son échec par ces phrases : « C'est Walt Disney qui a gagné. Il était décédé et l'académie voulait lui rendre hommage. ». Malgré tout, nous restons convaincus que participer aux cérémonies de remise des Oscars du cinéma (*Academy Awards*) en tant qu'artiste nominé est déjà en soit une grande consécration. Ryan Larkin était l'un des privilégiés de l'édition de 1968. De nombreuses photographies existent pour témoigner de ce moment de gloire de l'artiste. Chris Landreth montre quelques-unes de ces photographies dans son film. Mais il le fait de façon peu ordinaire. Il les associe aux extraits des films *Walking* et *Street Musique* de façon à construire une séquence qui raconte cette période de gloire. Les photographies ainsi insérées, gardent malgré tout pour le spectateur, leurs effets de preuve d'un moment ayant vraiment existé.

Le Ryan dépeint au début du film est un homme doux et sensible, mais en colère contre la cupidité humaine. L'alcool est le seul ami qui lui tend les bras et qui lui dit à tue-tête « Je t'aime ». Seules, les photographies permettent à ceux qui ne l'avaient pas connu avant d'apprendre plus sur lui. Chris Landreth se sert aussi des anciennes photographies de Ryan Larkin pour aborder la vie sentimentale et relationnelle de celui-ci.

- *Ryan et Félicity*

Sur l'une des photos prises aux cérémonies des oscars, on voit Ryan, jeune homme de 25 ans, plein de vie avec à ses côtés une jeune fille nommée Félicity. Suivant les commentaires de la voix hors champ, celle-ci fut longtemps l'amour de sa vie. C'est probablement celle qui pouvait témoigner de la vraie personnalité de Ryan Larkin. Son témoignage filmé en prise de vues réelles avait été enregistré chez elle. La séance de cet

²⁵ Radio-canada.ca : Télé journal LE POINT du 25 janvier 2005. *Chris Landreth obtient un Oscar pour Ryan* repérable à : <http://archives.radio-canada.ca/emissions/415-13025/page/2/> [11-05-2013]

enregistrement est montrée dans le documentaire *Alters Égos* de Laurence Green (2004). Chris Landreth dans son film ne s'est servi que de la bande sonore de ces témoignages. Le témoignage de Félicity est introduit par un zoom avant sur le visage de celle-ci suivie d'une série d'autres photographies d'elle et de Ryan.

Comme en réponse à une invocation, Félicity apparaît sous l'apparence d'une femme âgée, paisible et souriante. Elle est à moitié visible mais ne porte pas de déformation physique. Avec une voix sereine, elle explique que Ryan était émotionnellement fragile à cause de la violence de son père et de la mort tragique de son frère. Un gros plan sur le visage mélancolique de Ryan montre que ce témoignage touche un point sensible de sa personnalité. Pour toute réponse, il dit son regret de n'avoir pas eu d'enfant. Ensuite, il pose sa main droite sur celle de Félicity. Ce contact lui procure un grand réconfort. C'est ce que semble nous indiquer l'effet de lumière qui illumine le visage de Ryan montré en cet instant en gros plan. Il regarde tendrement Félicity et lui dit. « Oh je t'aime toujours ».

Le gros plan du visage de Ryan disparaît dans un fondu au blanc. Le plan suivant revient sur sa main droite. Cette fois-ci, il tient dans cette main un crayon. On remarque qu'il vient de terminer un dessin. C'est le portrait de Félicity qu'il vient de dessiner. C'est donc par le dessin que Ryan rentre en contact avec ceux qui lui sont restés chers. En dessinant Félicity, il ressent sa présence et son amour et le sourire lui revient. Mais ce bref instant de bonheur ne dure pas. La réalité refait surface. Le thermos d'alcool sort Ryan de son rêve en lui criant « Je t'aime ». Celui-ci le prend et le porte à sa bouche.

Chris enchaine en parlant du deuxième film *Street Musique* (1971) de Ryan. Ryan prend le relais et raconte comment il a procédé pour réaliser

ce film. *Street Musique* montre le pouvoir de la musique et la joie de vivre d'un groupe de jeunes musiciens. Leur joyeuse musique fait danser les passants et les dessins de Ryan. Ce dernier avait développé une technique d'animation par laquelle il faisait mouvoir une masse de couleur qui prenait différentes formes au rythme de la musique. Les métamorphoses de ces dessins sont très souples et fluides. Ryan affirme à Chris avoir été inspiré par sa propre personne. Il se regardait dans le miroir, se dessinait ou se filmait pour ensuite reproduire les différents mouvements. Ryan fut un jeune homme qui aspirait à la gaieté et cela se ressent dans son deuxième film. Ce passage, à notre avis, a une fonction informative et didactique : on découvre à travers les explications de *Ryan* une technique d'animation.

- *La chute de Ryan*

Chris dans son film utilise une photo de Ryan pour créer une animation qu'il associe ensuite avec l'extrait de *Street Musique* pour former une séquence qui illustre les propos de Ryan. Avec ces animations, il propose un beau résumé métaphorique de la biographie de Ryan. Il intègre Ryan dans son propre film *Street Musique* et le met en conflit avec ses propres dessins. À l'image, on voit la photo de Ryan et Félicity. La photo s'anime et Ryan se détache de la jeune fille. Il s'éloigne et se met à faire des mouvements. L'image se démultiplie avec des effets de traîne jusqu'à se métamorphoser en un ensemble apparemment amorphe. L'animation s'enchaîne avec l'extrait du film *Street Musique*. Ryan saute et atterrit dans son propre film. Puis il se met à mouvoir avec les dessins. L'un des dessins se transforme en fusée prête à décoller. Ryan s'y accroche et décolle avec la fusée. Mais il retombe brusquement et se remet à danser jusqu'à épuisement. Il se retrouve seul dans le noir et sombre dans la solitude. Les ficelles multicolores l'attaquent brutalement et emprisonnent

sa tête avec le même effet visuel que ce qui était montré dans la séquence d'avant le générique de début.

Il y a beaucoup de symboles et de métaphores dans cette partie du film. La séquence que nous venons de décrire est pleine de sens et résume ce qui est arrivé à Ryan. Le Ryan qui danse avec son dessin signifierait le plaisir qu'il avait à créer. Le dessin qui se transforme en fusée et qui décolle serait le symbole du succès qui le propulse vers le sommet de la gloire. Mais il chute aussitôt et il devient victime de l'escroquerie. On le fait danser comme une marionnette jusqu'à l'user. Quand il ne donnait plus rien, on l'a laissé tomber et il s'est retrouvé seul, vidé et déçu.

Cette interprétation semble se confirmer par le témoignage de Derek Lamb, le producteur exécutif de Ryan. Chris l'invoque en présentant une image de lui à Ryan. Le producteur descend du haut, assis dans un fauteuil très confortable. D'une voix complaisante, il affirme que Ryan avait beaucoup de talent, mais il l'avait perdu et s'était rempli de colère. Ces propos créent un malaise chez Chris. Une fois encore, il est attaqué par les ficelles multicolores. On dirait qu'il ressent la même colère que Ryan. Il le comprend et est aussi révolté par tant de mépris. Ryan est à bout et renonce à se défendre. Ceux qui sont haut placés comme ce producteur ont toujours raison et comme il le dit lui même dans le film « sans argent on ne peut rien. » La séquence finie sur lui : épuisé et dégouté.

- *Ryan et Chris*

A la huitième minute du film où on croit avoir tout appris de Ryan et son histoire, un intertitre apparaît et il est écrit « Chris ». Cela crée un effet de surprise et de perturbation à la fois. Jusque-là, nous pensions avoir tout compris du film et nous nous attendions à une fin où on verrait Ryan

sauvé par un héros et remis dans de meilleures conditions. Mais nous constatons que le film prend une tournure dont nous ne connaissons plus l'issue.

Chris décide maintenant de prendre les choses en main. Ça se voit dans sa nouvelle posture et dans le ton de sa voix. Il voudrait aider Ryan. Sur son front, deux petits bras roses fluorescents apparaissent et se tendent vers Ryan. Serait-il le héros qui va sauver Ryan? Il prend un air de donneur de leçon et conseille à Ryan de cesser de boire. Évidemment, la proposition déplaît au thermos bleu qui réagit et insulte Chris. Ryan garde le silence et réfléchit, mais c'est impossible pour lui de lâcher le seul ami qui lui est resté fidèle. Chris ne désarme pas. Il joue fièrement à l'ange gardien et suggère à Ryan de se remettre au travail pour réussir. Pendant qu'il parle, une auréole apparaît au-dessus de sa tête et s'allume. Patiemment, Ryan lui explique pourquoi il ne crée plus. Il refuse de se faire arnaquer comme autre fois. La patience de Ryan ne dure pas. Il finit par exploser au comble de sa colère. Le peu de chair qui lui reste vole en éclat. Chris ne comprend-il donc pas que lui Ryan est réduit au néant et ne peut rien faire sans argent ?

La crise de colère de Ryan apeure Chris. On dirait un petit enfant qui vient de se faire gronder. Il regrette d'être allé trop loin. Mais c'est trop tard, car la situation le renvoie à son propre traumatisme. Il se rend compte que Ryan lui rappelle sa propre mère Barbara. Elle était brillante et ça se voit dans la photo qui apparaît à l'écran. Mais la photo se désagrège progressivement montrant comment elle s'est laissée dévorer par la colère, la peur et l'alcool. Les souffrances de l'enfance l'envahissent. Les ficelles multicolores attaquent une fois encore avec plus d'oppression. Heureusement que Ryan intervient et le délivre.

Tout le film prend sens dans les dernières minutes. C'est plutôt Chris qui avait besoin d'aide et c'est Ryan le héros. Il rassure Chris en lui transmettant des paroles de sagesse. Il explique que malgré sa condition misérable, il s'inspire encore des « comportements humains ». À l'image, on voit Ryan dans la rue quêtant sans complexe sous les yeux des passants qui se croient mieux nantis. De l'autre côté de la rue, Chris lui fait signe et il répond par une révérence comme un acteur qui vient de finir de faire sa présentation théâtrale. Alors nous comprenons que Ryan n'est pas un clochard, mais un maître.

Après lecture, nous pensons que ce film remplit le rôle social d'un documentaire en donnant la parole à un démuné. Officiellement, on considère que c'est la consommation de l'alcool et de la drogue qui a mis Ryan dans ces conditions marginales. Mais Chris cite le travail de Ryan pour rappeler qui il était. Il reste dans la logique de la vérité documentaire en montrant Ryan dans sa situation de clochard tout en démontrant que ce fut pourtant un homme de génie. Il laisse Ryan expliquer ce qui lui est arrivé. Celui-ci exprime sa colère contre ceux qui l'ont exploité. Il refuse de créer pour enrichir d'autres. On comprend alors pourquoi il ne crée plus. On comprend pourquoi l'inspiration n'est plus là. Il est une victime qui recherche du réconfort dans la drogue et dans l'alcool. Ryan est un homme profondément blessé. Comme le dit le producteur exécutif dans le film : « Le voilà en train de vivre ce que tout artiste redoute le plus. Perdre la tête. » Il n'avait plus la parole parce qu'on croyait qu'il avait perdu toute notion de raisonnement.

2.2.2 Lecture du film *Mégumi* (Moto Souichi, 2008)

- *Contexte historique*

Entre les années 1970 et 1980, il eut une série d'enlèvements de citoyens japonais par les services secrets de la Corée du Nord. Parmi les victimes, une fillette de 13 ans appelée Mégumi. Celle-ci avait disparu subitement, dans la soirée du 15 novembre 1977, alors qu'elle revenait de l'école comme d'habitude. Le quotidien tranquille de sa famille bascule. Après maintes recherches, les parents apprennent que leur fille a été enlevée. Ils se lancent alors dans une longue démarche pour la retrouver. Mais ils se retrouvent pris au piège dans un conflit diplomatique entre le gouvernement japonais et le gouvernement coréen. Les Coréens nient avoir enlevé les citoyens japonais. Les seules armes de lutte dont disposent les parents de Mégumi sont les photos de famille, seules preuves que leur fille avait vraiment existé.

Le drame de famille, devenue une bataille politique, prend de l'ampleur. Des parents d'autres victimes et des sympathisants se joignent aux parents de Mégumi. Divers mouvements se créent au Japon en faveur de la libération des victimes d'enlèvement. L'association des familles des victimes enlevées par la Corée du Nord (couramment appelée Association des Familles) voit le jour. Une vaste campagne de communication est initiée pour informer l'opinion publique de l'affaire des enlèvements. Megumi devient un symbole national grâce à la diffusion de ses photos. Son histoire est mise en avant et ses photographies ont servi à la production de divers documents audiovisuels dans lequel s'inscrit le film en dessin animé. Le film raconte donc particulièrement l'histoire de Megumi Yokota la plus jeune des victimes.

- *Présentation du film*

L'histoire est en grande partie illustrée par le dessin animé, mais intègre des photographies réelles de Mégumi et de sa famille. Les dessins présentent des contours tracés en lignes très fines. Il y a une mise en scène des personnages principaux qui sont les parents de la fillette.

Le générique du début ne comprend que le titre du film : « MEGUMI ». Ce titre est écrit en gros caractère et apparaît dans la deuxième minute du film, entre une partie introductive du film et la situation initiale du récit. Bien que la fiche indique le nom de Moto Souichi comme réalisateur, aucun auteur n'est mis en avant dans le générique du film et cela s'expliquerait par le fait que ce travail est, en réalité, une collaboration de plusieurs artistes qui ont offert leurs services dans le but de manifester leur soutien à la famille Yokota et aux parents des autres victimes. Le gouvernement Japonais s'est joint au projet en 2002 pour pouvoir l'intégrer à l'ensemble de leur campagne de communication concernant cette affaire d'enlèvement. Notons ici que l'intervention du gouvernement japonais s'explique par des événements majeurs qui se sont produits au courant des années précédentes. Le gouvernement japonais avait fini par ouvrir une enquête suite à l'enregistrement d'un nombre croissant des signalements des personnes disparus et à la pression des parents de victimes d'enlèvement qui se sont regroupés en association et qui ont réussi à alerter l'opinion internationale. Après cette enquête, le gouvernement du Japon avait identifié 17 citoyens japonais enlevés par la Corée du Nord. Les autorités nord-coréennes finirent par reconnaître pour la première fois, lors de la première rencontre au sommet Japon-Corée du nord à Pyongyang le 17 septembre 2002, que la Corée du Nord avait enlevé 13 citoyens japonais. Cinq victimes furent rapatriées, mais aucune explication satisfaisante concernant le sort des autres victimes ne fut donnée au gouvernement japonais pour qui : « L'enlèvement de citoyens

japonais est une affaire grave qui touche à la souveraineté du Japon ainsi qu'à la vie et la sécurité de ses citoyens. »²⁶ Considérant qu'il n'y a pas de normalisation possible des relations avec la Corée du Nord tant que cette question n'est pas résolue, le gouvernement se joignit donc à la campagne médiatique pour rallier l'opinion internationale à la cause et faire pression sur la Corée du Nord.

- *Mode d'énonciation*

Le film *Mégumi* présente une alternance des modes récit et discours. Le mode discours se caractérise dans le film par la présence d'une voix hors champ qui s'adresse directement au spectateur pour lui raconter l'histoire. La voix, censée être celle du père de la victime *Mégumi*, présente à la première son expérience douloureuse de père à qui on a arraché sa fille. Les faits sont donc rapportés du point de vue du père de *Mégumi*

Le mode récit se manifeste dans la grande partie du film par un effacement des marques de l'énonciation. Les personnages évoluent dans une dimension diégétique interne au récit sans qu'il n'y ait de regard d'adresse vers le spectateur. Ce récit est segmenté en séquences et s'étale sur une durée de 25 minutes. Cette durée correspond au « temps de représentation » que nous avons schématisé (voir figure 3 plus bas) en nous inspirant de l'exemple d'analyse du « récit en plusieurs images » proposé par Cathérine Saouter (2004, p. 124). Les séquences sont présentées dans une chronologie linéaire des événements dont la durée du « temps représenté » est de plus de 30 ans. Le récit couvre le parcours de la famille Yokota depuis la naissance de *Mégumi* jusqu'à 31 ans après son enlèvement. Chaque séquence est construite suivant une structure qu'on retrouve habituellement dans le cinéma classique. Il y a :

²⁶Déclaration du gouvernement Japonais publié sur le site du Secrétariat de la Cellule Dédiée à la Question des Enlèvements. <http://www.rachi.go.jp/fr/ratimondai/index.html> [04-09-2013]

un premier plan d'ensemble qui montre où on est (repère de lieu) suivi d'un zoom avant pour diriger le regard vers le point où se passe l'action, puis des plans moyens et de gros plans sur les personnages ou les objets qui sont en action. En situation de dialogue, les personnages sont montrés en champ contre champ.

Le film dans son ensemble présente un niveau d'intensité de couleur variable d'une séquence à une autre suivant les situations. On remarque que dans les premières séquences où la famille Yokota est heureuse, il y a beaucoup de lumière et de couleurs chaudes, mais ces lumières commencent par se dégrader dès l'enlèvement de Mégumi. Le schéma de la figure 3 suivant rend compte de ces différentes articulations du récit du film.

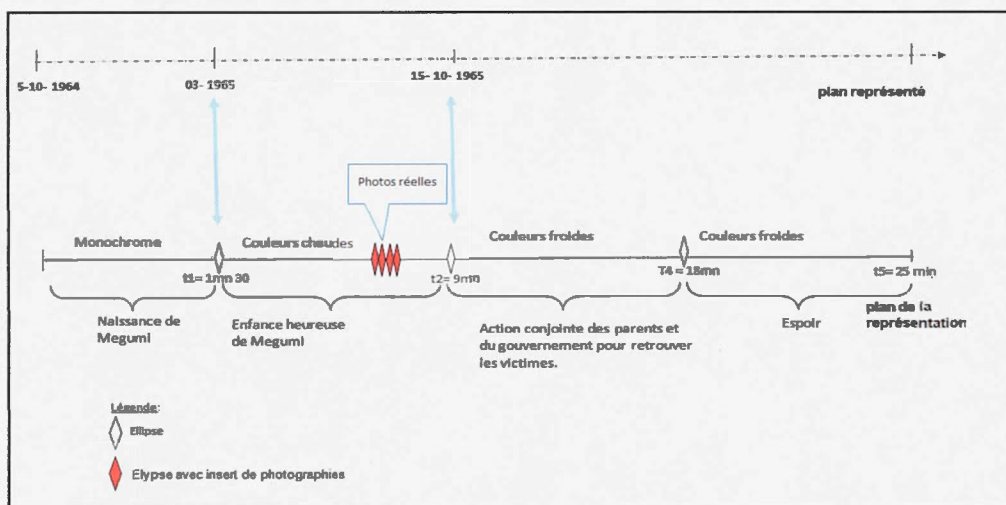


Figure 3 : Schéma du plan narratif du film *Mégumi*

En se basant sur la variation de couleur et de l'intensité lumineuse, on pourrait subdiviser comme l'indique ce schéma de la figure 3, le récit en quatre grandes parties qui se présentent comme suit :

- Introduction : Naissance de Mégumi.

Les images sont en blanc et noir. Monsieur Yakota va à la banque où il travaille pour chercher son appareil photo. Ensuite, il se rend à l'hôpital où il assiste à la naissance de sa fille qu'il nomme Mégumi.

- Situation initiale : L'enfance heureuse de Mégumi et sa famille.

Les images sont très chatoyantes. Il fait très beau. Les arbres sont fleuris et le soleil brille. Cette partie montre la vie de Mégumi jusqu'au jour du 15 novembre 1977 où ses parents l'ont vu pour la dernière fois partir pour l'école.

- Événement perturbateur : La disparition de Megumi.

Il fait nuit et le temps est pluvieux. Les parents constatent la disparition de Megumi et partent à sa recherche et apprennent que leur fille est enlevée par les Coréens.

- Les actions : Pour retrouver Megumi

Les images sont en couleur, mais plus assombries avec une dominance de couleurs froides. L'atmosphère est lourde. Les parents multiplient les actions pour retrouver leur fille. Ils publient les photos de Mégumi et font signer des pétitions. Le gouvernement japonais lance les enquêtes de recherche et multiplie des actions diplomatiques à l'encontre de la Corée du Nord. Cela dure 30 ans environ. Mais à la fin, les parents de Mégumi apprennent que leur fille est décédée.

- Situation finale : L'espoir des parents

Les images s'éclaircissent un peu. Un plan montre le ciel nuageux avec une fine lueur de soleil. Malgré l'annonce de la mort de Mégumi, ses parents reprennent espoir et croient pouvoir la retrouver un jour. Ils décident de continuer leur lutte pour empêcher que d'autres familles vivent le même drame.

Ces différentes parties sont reliées entre elles par des *ellipses contingentes* (Saouter, 2004, P. 120) qui marquent les sauts spatio-temporels minimaux grâce auxquels l'histoire qui s'étale sur une trentaine d'années a pu être racontée en 25 minutes. On note aussi la présence d'un autre type d'ellipse qui permet de passer du registre du dessin à celui de l'image photographique. Le passage entre les deux registres se fait par un fondu enchaîné qui met en évidence la similitude entre le dessin et la photo. En effet, le récit est de temps en temps entrecoupé de photographies fixes qui, bien que participant à l'évolution narrative du récit, se présentent comme un appel au secours de Mégumi et de sa famille. Cela se ressent par la façon dont ces images sont introduites dans le film.

La première photographie est introduite dans la première séquence où on présente l'enfance heureuse de Mégumi. Dans cette séquence, le premier plan montre d'abord l'extérieur avec un beau ciel bleu. L'atmosphère est celle de la saison d'été. Puis à l'intérieur, on voit des poupées, puis monsieur Yogota qui prend en photo sa femme et sa fille. Après quelques poses, il prend sa fille dans ses bras et demande à sa femme de les prendre en photo. Celle-ci active le déclencheur de l'appareil et l'image, dessinée (figure 4-a) s'immobilise. À ce niveau, on note une rupture par une ellipse. Cette ellipse tout en marquant un saut dans le temps et un changement d'espace fait surtout passer du registre du dessin animé fiction à celui du documentaire. En effet, l'auteur par un fondu enchaîné laisse apparaître graduellement une image presque similaire (figure 4-b) à l'image précédente. Il s'agit d'un homme (monsieur Yokota), tout souriant qui porte sa fille dans les bras. Mais cette image est une vraie photographique. Et comme on le voit sur la figure 4-b, il a un regard droit qui fixe le spectateur et semble lui dire : « Regarde comme on était heureux. »



Figure 4a :
Image extraite du film *Mégumi* :
Gros plan dessin animé



Figure 4b :
Image extraite du film *Mégumi*
Photo de Yokota et sa fille

La photo de la figure 4b est suivie d'autres photos dans lesquelles on voit l'évolution de Megumi. Et dans toutes ces photos, le regard de la jeune fille fixe le spectateur et donne l'impression qu'elle l'interpelle. Le regard de la petite fille marque bien le mode discours. Notons que le gros plan de l'image de la figure 4a contribue à l'efficacité de la stratégie d'auteur. Le spectateur n'a son attention que sur les visages et ne perçoit que l'émotion du moment, oubliant ainsi tous les autres détails mis hors cadre. L'enchaînement du plan suivant ne rompt pas la logique du gros plan et ne perturbe pas le spectateur puisqu'on a toujours le père qui tient sa fille avec la même émotion au visage.

Ce passage du registre du dessin à celui de l'image photographique pourrait aussi être perçu comme un moyen d'indiquer au spectateur que l'image dessinée est une représentation assez fidèle de l'image la photographie qui est en prise de vue réelle. L'auteur proposerait donc de voir les dessins animés du film comme une transcription de la réalité. Ce qui, par déduction, indiquerait aussi que l'histoire que racontent les dessins est une représentation d'une histoire réelle.

Ainsi donc, nous remarquons que si les premières minutes du film entièrement en dessin animé avaient mis le spectateur dans un horizon d'attente propre au domaine particulier du dessin animé fictionnel, l'introduction de ces images photographiques, rompt ce premier contrat de lecture et appelle le spectateur à une *lecture documentarisante* puisque les images photographiques sont de réelles photos de Mégumi et de sa famille. Dans le cas de ce film, cette *lecture documentarisante* ne serait, à notre avis, efficace qu'à condition que le spectateur considère le père de Mégumi, comme « L'énonciateur réel interrogeable » (Odin, 1984, P. 264) parce que c'est lui qui, par sa voix en hors champ, porte la responsabilité du discours. Et justement, la photographie suivante, publiée sur le même site où est publié le film donne la preuve que c'est bien le père qui a fourni ces photos de familles.



Figure 5 : les parents de Mégumi feuilletant l'album de famille

En effet, sur cette photo (Figure 5) on voit le couple Yokota, parents de la petite Mégumi qui montrent l'album familial et les mêmes photos sont visibles dans le film. On se rend compte avec cette photo qu'il y a une ressemblance importante entre les portraits dessinés des personnages du

film et les vraies personnes. Ce sont donc bien ces photos de famille qui ont servi de base pour produire les dessins.

Dans un certain sens, on pourrait aussi avancer que le dessin animé dans ce film permet de mettre en contexte ces photographies, car on remarque que le film décrit les circonstances dans lesquelles les photos ont été prises. Ces photos en tant que médium isolé n'ont pas le même sens que quand elles sont intégrées dans d'autres médiums avant d'être médiatisées. Notons qu'au départ, il y a eu une première consignation des situations réelles sur le support photo (papier) sans aucune intention de diffusion. Le père de Mégumi prenait juste des photos de souvenir pour l'usage familial. Mais après l'enlèvement de Mégumi, ces photos sont devenues des objets qui ont servi à une consignation de deuxième niveau qui, cette fois-ci, a consisté à produire d'autres médiums : affiches, vidéo... Les photographies ont surtout servi de modèle pour les dessins. Et on remarque que ce procédé de mise en contexte des photos par les dessins animés et l'accompagnement du tout par la voix hors champ du père qui était le mieux placé pour dire dans quelles circonstances ces photos ont été prises, reste fidèle à ce qu'un connaît d'une séance de visionnage d'album photo, avec le lot de réalité que cela comporte.

- *Contexte de médiatisation et son influence sur la lecture du film*

Le film *Megumi* s'inscrit dans un ensemble d'outils de communication produit dans le but de sensibiliser et d'informer le public. On a, entre autres : les affiches publicitaires à l'effigie de Megumi, les articles de journaux télévisés et de presses, les comptes rendus de toutes les manifestations associatives et syndicales, les rapports de toutes les actions diplomatiques et offensives menées par le gouvernement japonais à l'encontre de la Corée du Nord ; les reportages sur les différentes conférences de presse tenues par les protagonistes de l'affaire, les divers

éléments de preuves réunis pour dénoncer le complot coréen contre le Japon (photographies des victimes, actes de décès et actes de naissances falsifiées, communications des services secrets coréennes...). Tous ces documents sont mis en ligne sur le site du « Japanese Government Internet TV » un site officiel interactif du gouvernement géré par le *Haut Comité japonais pour la question des kidnappés*²⁷.

Ces éléments sont classés par catégorie sur l'interface du site dans un menu disposé à droite de l'écran. Il y a aussi une section « appel à témoin » qui permet aux visiteurs du site d'interagir. Le dessin animé se retrouve en bas du menu, juste en dessous de la section appel à témoin. Lorsqu'on clique sur le lien du dessin animé, la page de présentation apparaît avec en gros titre. « *Megumi : Dessin animé documentaire sur les enlèvements de ressortissants japonais par la Corée du Nord.* » En bas de ce titre, on voit, du haut en bas : l'affiche du film, le résumé puis une liste de liens qui proposent le film dans plusieurs langues. Ce qui donne la possibilité de choisir la langue dans laquelle on veut voir le film.

Suivant la logique de lecture, l'internaute est sensé commencer par le haut. Il est donc amené à lire toutes les informations sur l'affaire des enlèvements avant d'accéder au dessin animé. Cela est un élément contextuel qui a de l'incidence sur la façon dont le spectateur perçoit ce qui lui est donné à voir dans le film. Le visiteur du site en regardant ce film vit au présent l'histoire racontée grâce à la mise en scène filmique. Le film dans sa structure interne, comme montré plus haut, propose un contrat de lecture de mode récit fictionnelle propre au conte de fées, à la différence que ce conte de fées finit dramatiquement. De façon générale, il y a une suspension de l'incrédulité et l'actualisation des événements qui

²⁷ Ce site se trouve à l'adresse : <http://www.rachi.go.jp/fr/minkan/> [10-05-2013]

sont présentés dans l'ordre chronologique. Le visiteur vit l'histoire au présent et ressent les émotions telles qu'elles sont présentées. Mais le fait d'avoir eu avant, toutes les informations concernant l'affaire des enlèvements donne une certaine crédibilité aux dessins. Le spectateur regarde le film avec son univers encyclopédique enrichi par les informations qu'on lui a données sur le site. Le dessin animé, médiatisé dans un tel contexte, acquiert une valeur de réalité au point où le spectateur, nous supposons, finit par oublier qu'il s'agit des dessins et non des images réelles filmées par une caméra. Ici, la perception de ce film comme un documentaire ne fonctionne mieux que quand il est présenté en accompagnement avec d'autres informations. Par ce constat, il serait possible d'avancer que le statut de réalité des dessins dépend du contexte dans lequel ils sont diffusés.

Le choix de contexte de médiatisation du film a un impact important sur la lecture et sur les liens que le film a par rapport à la réalité. On retrouve par exemple ce film sur d'autres sites dont l'objectif est de montrer les films mangas. Ces sites ne s'intéressent que de l'aspect dessin animé et dans ce contexte, le film *Mégumi* est juste présenté comme un manga sans aucune prétention de lui attribuer le statut de film documentaire. Notons néanmoins que même dans une telle condition où le contexte de diffusion n'appelle pas à une *lecture documentarisante*, il y a d'autres paramètres internes au film tel que la présence des photos de famille qui pourrait indiquer qu'il s'agit d'une histoire réelle.

La lecture et l'analyse du film *Mégumi*, *Ryan* et des autres films de notre corpus nous ont permis de ressortir un ensemble de caractéristiques qu'on retrouve souvent dans les documentaires animés. Dans le chapitre suivant, nous présentons justement ces caractéristiques et présentons aussi quelques-unes des autres observations que nous avons fait

concernant le phénomène de l'usage de l'animation dans le cinéma documentaire.

CHAPITRE III

3. OBSERVATION GÉNÉRALE DU PHÉNOMÈNE DU DOCUMENTAIRE ANIMÉ

3.1. Quelques caractéristiques propres aux documentaires animés

3.1.1. Les techniques d'animation utilisées

Il existe un grand nombre de techniques d'animation et il est difficile d'affirmer qu'il y a une technique particulièrement utilisée dans le documentaire animé. En effet, les techniques varient d'un film à un autre. Parfois, on note une combinaison de plusieurs techniques. Nous pensons, après observation que le choix des techniques pourrait dépendre du type de matériaux (dessins, peintures, images d'archives, documents écrits sur papier, objets) dont dispose l'auteur pour construire son film. Cela peut aussi résulter de l'intention de l'auteur de vouloir transmettre quelque chose de particulier comme Chris Landreth qui se sert des vieux croquis, des extraits de films, des photos pour mieux présenter ce personnage de Ryan Larkin et permettre de mieux connaître l'homme et son art. Il combine la technique moderne informatisée en 3D à la technique manuelle de dessin sur papier que Larkin utilisait pour donner une nouvelle forme qui lui permet de dévoiler les dimensions psychologiques des personnages. Le budget disponible pour la réalisation du projet de film peut aussi déterminer la technique d'animation.

3.1.2. Éléments de réalité dans les documentaires animés: son et image

3.1.2.1. La réalité des sujets traités

Les films documentaires animés dans leur ensemble, et précisément ceux que nous étudions dans le cadre de ce mémoire, traitent tous de faits réels à propos desquels on peut avoir des repères spatio-temporels. Joyce Borenstein dans son film *The Colours of My Father* (1992) raconte la vie de son propre père. Les enfants témoins dans le film, *Les petites voix* (Jairo Carrillo, Oscar Andrade, 2010) racontent ce qu'ils ont vécu et ressenti. Méguimi a vraiment été enlevée et il y a une réelle crise diplomatique entre la Corée du Nord et le Japon concernant cette affaire d'enlèvement. Any Bourrier (2007) en parle dans une chronique²⁸ de RFI en rapportant que le 17 septembre 2002, pendant le sommet entre le Japon et la Corée du Nord, à Pyongyang, « le gouvernement nord-coréen pour la première fois, après de longues années de dénégations, a reconnu ces enlèvements. Il a présenté ses excuses et s'est engagé à ce que ces crimes ne se reproduisent plus. »

Ryan Larkin, décrit comme le « Frank Zappa des films d'animation »²⁹ est un personnage dont l'histoire est bien connue. Les gens l'ont bien vu mendier dans les rues de Montréal. Ceux qui l'ont connu dans ses moments difficiles témoignent aussi sur sa vie d'itinérant même si ses films sont là pour témoigner de son talent et de son intelligence. Ceux qui ont vu le film *Chez Schwartz* (Garry Beitel, 2006) le reconnaîtraient parmi les itinérants anonymes qui animent les rue de Montréal. Les archives et les écrits témoignent de ses moments de succès.

²⁸ Any Brouillet (2007) « La tragédie de Megumi Yokota » RFI : *Chronique Asie* [26-01-2007] http://www.rfi.fr/actufr/articles/085/article_49176.asp [20-05-2013]

²⁹ Wyndham Wise dans L'Encyclopedie canadienne : <http://www.thecanadianencyclopedia.com/articles/fr/ryan-larkin> [20-05-2013]

Le massacre Israélien de 1982 dont il est question dans le film *Valse avec Bachir* a bien eu lieu, les médias en ont parlés à l'exemple du mensuel *Le monde Diplomatique*³⁰ avec l'article « Sabra et Chatila, retour sur un massacre » de Pierre Péan publié en septembre 2002. L'histoire racontée dans le film d'Ari Folman est d'autant plus réelle que le sujet est traité du point de vue personnel de l'auteur. Dans une interview faite par Christophe GREUET³¹, Ari Foldman explique que son film s'inspire de sa propre expérience. Que l'histoire est son histoire personnelle et que les personnages interviewés dans le film sont réels. Pendant 4 ans qu'ont duré la préparation du film il a tout filmé, mais pour certaines raisons, Boaz (son ami qui faisait le rêve avec les chiens), et Carmi (son ami qui vit aux Pays-Bas) ne voulaient pas apparaître à l'écran sous leur véritable identité.

3.1.2.2. La réalité de l'énonciateur.

La plupart du temps, dans les documentaires animés, les choses sont présentées du point de vue du réalisateur (auteur). Quelques fois, le sujet se présente du point de vue d'un énonciateur dont la présence dans le film se justifie par le lien étroit qu'a cet énonciateur avec les faits narrés dans le film. Cela se manifeste par l'emploi du "je" assumé par ces auteurs. Ceci donne aux films, le plus souvent, l'aspect de films autobiographiques même dans les cas où l'objet du film n'est pas celui d'en faire un. Shui-Bo Wang par exemple, dans le film *Sunrise over Tiananmen square* (1998) parle de la Révolution culturelle Chinoise des années 60 et de la place Tiananmen, mais il le fait en évoquant des souvenirs personnels et en montrant les choses telles qu'il l'a vécu et

³⁰ <http://www.monde-diplomatique.fr/2002/09/PEAN/16863> [20-05-2013]

³¹ Interview Ari Folman : « Valse avec Bachir a toujours été pour moi un documentaire d'animation » par Christophe GREUET sur le site : culture Café <http://www.culture-cafe.fr/site/?p=509> 11 mai 2008 [20-05-2013]

suivant sa propre perception. *Mom et moi* (2011) du réalisateur Danic Champoux est aussi un documentaire animé qui raconte le parcours de Maurice Mom Boucher, mais du point de vue du réalisateur dont on entend la voix raconter comment il a grandi en côtoyant ce personnage. Le Synopsis de ce film présenté sur le site officiel de la boîte qui l'a produit indique que : « Ce documentaire d'auteur, mêlant animations minimalistes et entrevues avec des personnes-ressources propres à l'univers de Danic, tente de comprendre les causes de la criminalité chez Maurice Mom Boucher. » Un tel positionnement en tant que « documentaire d'auteur » est aussi fréquent lorsqu'on observe l'ensemble des documentaires animés.

Si l'on se fie à la définition de *l'Observatoire du documentaire*³², le documentaire d'auteur en plus de répondre à la définition générale du documentaire (représentation non-fictive de la réalité, information et analyse d'un sujet) possède des caractéristiques suivantes:

Le projet documentaire s'appuie sur des constructions narratives et cinématographiques originales et un traitement du sujet qui sont nettement empreints de la vision personnelle du réalisateur; ce projet s'inscrit généralement dans une continuité au regard des oeuvres antérieures;

Le réalisateur est non seulement le maître d'oeuvre du projet au moment du tournage, mais il en est généralement l'initiateur et, peu importe le cadre de production, il conserve son indépendance éditoriale et le contrôle créatif à toutes les étapes du développement du projet et de sa réalisation jusqu'à la copie zéro.

³² L'Observatoire du documentaire, fondé en 2003 sous l'égide des Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM), regroupe les principales associations audiovisuelles professionnelles, ainsi que les institutions, diffuseurs et distributeurs concernés par le documentaire, au Québec et au Canada.

Les auteurs qui optent donc pour les documentaires d'animation le font avec le principe qu'ils gardent une certaine liberté dans leur choix thématique et artistique. À la question : « pourquoi avoir choisi de faire un documentaire animé », Ari Folman répond à Marion Haudebourg³³ que cela lui donnait la liberté, en tant que cinéaste, de raconter une histoire.

Ainsi, les auteurs-réalisateurs comme, par exemple, Ari Folman, Chris Landreth, Shui-Bo Wang, Joyce Boreinsten, Danic Champoux, en présentant les choses à la première personne, se positionnent comme les personnes ressources sur qui se repose la responsabilité de répondre de la véracité de ce qui est dit et est donné à voir dans leur documentaire d'animation. Ceci reste valable même quand ce « je » est porté par un témoin dans le film, car l'on suppose que la vérification de la réalité des choses rapportées dans le film incombe aux auteurs. L'on comprendrait pourquoi, la phase de recherche et de collecte d'information reste une phase très importante dans le processus de création des films. Une étape justement qui amène à reconnaître qu'il a une approche documentaire malgré l'impression qu'il y a une extrême subjectivité dans le documentaire animé.

3.1.2.3 Le repérage et un travail de terrain

L'une des particularités observables pour la plupart des films que nous avons étudiés est que les auteurs affirment avoir fait, en amont, un travail de recherche et de collectes d'informations. Ari Folman par exemple mentionne cela dans une interview où il explique le processus de création de son film *Valse avec Bachir*.

³³ Dans son article "Interview d' Ari Folman : Devoir de mémoire" pour Evene.fr - Le 22/05/2008. Repéré à : <http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php> [13-05-2013]

D'abord, j'ai fait une année de recherche. Je suis parti sans prendre position, je voulais juste récolter les faits, dans les journaux, sur Internet, des histoires de gens qui avaient pris part à la première guerre du Liban. Et nous avons des centaines de documents. Nous avons commencé à interviewer les gens. Puis j'ai écrit le scénario en me basant sur ces recherches. On a ensuite coupé le scénario en séquences sonores en studio, avant de travailler sur les images. On a fait une vidéo, puis un story-board, tiré de cette vidéo. Puis nous avons ajouté des mouvements en animatic. Et après ça, nous avons fait quelque chose comme 2000 plans clés pour ensuite les transformer en animation.³⁴
(Ari Folman, 2004)

Dans le film *Les petites voix* le travail en amont a été de collecter les témoignages des enfants qui racontent comment ils ont vécu la guerre en Colombie. Ils ont aussi évoqué leur souvenir de cette guerre à travers des dessins. Et ce sont ces dessins qui ont servi de base pour le graphisme du film. Les originaux des dessins ont été numérisés puis animés par ordinateur.

Patrick Chappatte, avant d'aborder son sujet, est aussi allé sur le terrain au Liban. Pendant son séjour, il y a pris des photographies et enregistré les témoignages. L'auteur mentionne d'ailleurs ce détail dans le film dans sa narration hors champ : « J'arrive au Liban 2 ans et demi après la guerre. Pour voir comment les gens vivent avec cette menace. » Il illustre ces propos par un dessin le représentant lui, debout dans un champ, avec son crayon et son bloc note à la main, à côté d'un écriteau sur lequel on voit une tête de mort et une mise en garde contre les bombes qui se trouvent enfouis en ce lieu.

³⁴ Propos recueillis par Marion Haudebourg pour Evene.fr - Le 22/05/2008. Repéré à : <http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php> [13-05-2013]

Dans sa démarche, Chris Landreth a fait une recherche sur le terrain en allant chercher les témoignages auprès des personnes qui ont connu et côtoyé Ryan Larkin. Il a, par la même occasion, enregistré des entrevues avec ces témoins et avec Ryan Larkin lui-même qu'il a rencontré à plusieurs reprises. Il a collecté des photos de ce dernier et les croquis qui témoignent de son travail. Ces entrevues et d'autres situations ont été filmées. Ce travail de collecte d'informations et d'entrevues est montré dans le documentaire *Alter Égos* (2008) de Laurence Green. On note aussi une démarche similaire pour les films *Sunrise over Tiananmen square* de Shuibo Wang. Celui-ci montre dans le film les photos des membres de sa famille et de lui même. Et même au moment où il raconte les manifestations du 4 juin 1989 sur la place Tiananmen, il montre des photos sur lesquelles on le voit parmi les manifestants.

Le repérage, si l'on peut appeler ainsi le processus de recherche et de collecte d'informations, est une pratique très courante dans le processus de production de films documentaires classiques. Ce repérage est souvent filmé et/ou enregistré. C'est une étape qui, habituellement lors de la production d'un film documentaire, permet aux auteurs d'approfondir leurs connaissances sur le sujet, de choisir dans le cas échéant les personnages et les lieux qu'ils jugent intéressants pour les films en création ou de planifier le tournage proprement dit. Le fait qu'un auteur de film, en dessin animé, fasse une telle démarche et qu'il se base essentiellement sur ce travail préliminaire pour créer la partie en dessin animé de son film indique son intention de faire un documentaire. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous avançons que des films dits documentaires animés se définissent en partie par des démarches proches du processus habituel de production de films documentaires. Seulement, dans le cas du documentaire animé, on remarque ce travail de repérage fourni aux auteurs des pièces à conviction avec lesquels ils

indiquent aux spectateurs que le sujet est réel. Nous avons noté, en effet, qu'on retrouve quelques-uns de ces éléments collectés en amont dans la majorité des documentaires animés (pour ne pas dire dans tous les documentaires animés). Chaque auteur intègre, à sa manière, des enregistrements sonores, des bouts d'images filmées ou des photographies, les archives de presse et autres archives. Les images en dessins animés qui se retrouvent dans les films produits de la sorte prennent le statut d'images complémentaires servant comme outils d'illustrations ou d'interprétation. Nous pensons néanmoins que le statut de ces dessins animés, aux yeux du spectateur qui regarde le film, est déterminé par la combinaison de divers autres paramètres. Par exemple la façon dont les dessins sont intégrés dans le film avec ou sans d'autres éléments visuels et sonores pourrait induire le type de lecture qu'on ferait de ces images. Ainsi, avons-nous noté que les auteurs utilisent souvent diverses stratégies pour que les dessins animés puissent illustrer au mieux la réalité comme le feraient les images en prises de vues réelles.

3.2. Comment s'illustre le réel par l'artificiel : le point de vue de la production

Les éléments à caractère documentaire collectés pendant la phase de recherche-repérage sont souvent intégrés dans le film de façon à indiquer que ces éléments ont été la base de la création du film. Chris Landreth par exemple a choisi de n'utiliser que le son original enregistré et d'illustrer le tout par des images virtuelles animées en 3D. Mais il indique explicitement dans sa narration en hors champ qu'il a enregistré les entrevues qu'on entend lors des discussions qu'il a eues au paravent avec les personnages.

C'est aussi par une narration en voix hors champ que Shui-Bo Wang, dans le film *Sunrise over Tiananmen square* (1998) introduit son sujet en se présentant lui-même comme originaire de la Chine où il a grandi pendant les bouleversements historiques des années 60, 70 et 80. Cette voix hors champ commence dès le début du film sur une image dessinée et animée de la place *Tiananmen*. Cette première image est suivie d'une série de portraits dessinés des leaders communistes de cette époque avec cette fois-ci en fond sonore un chant révolutionnaire (datant probablement de cette époque) chanté par des enfants. Ce chant finit sur le titre du film. Après le générique du début, l'auteur introduit une photographie de famille suivie d'une autre photographie d'un homme en uniforme. Au même moment, la voix hors champ indique que cet homme est son grand-père qui a rejoint l'armée dans les années 1950. Il finit sa phrase sur un tableau qui indique la date 1949. Ces deux exemples montrent comment la voix hors champ des auteurs donne les informations qui guident la lecture du spectateur.

Dans notre analyse, nous avons noté qu'il y a deux types de stratégies narratives des auteurs qui reviennent fréquemment dans les documentaires animés. Les auteurs utilisent ces stratégies, à notre avis, dans le but de donner aux dessins animés la force de représenter valablement la réalité. Les auteurs pour atteindre ce but se servent souvent des habitudes de lecture ou des règles cinématographiques préexistantes tels que l'usage de photos et d'images en prise de vue réelles qui restent malgré tout un élément de référence à la réalité. L'une des stratégies consiste à déléguer le pouvoir de représentation du réel au dessin et la seconde consiste à authentifier la réalité par le passage d'une image en prise de vue réelle à une image dessinée.

3.2.1. Délégation de pouvoir de représentation du réel aux dessins animés

La première partie introductive du film *Ryan* que nous avons décrite dans le second chapitre de ce document³⁵ illustre bien le processus par lequel peut se faire la délégation du pouvoir de représentation du réel aux dessins animés.

Premièrement, le fait que le personnage dessiné s'adresse directement au spectateur avec la voix de Chris Landreth qui se présente en donnant son nom laisse supposer que l'auteur délègue aux images dessinées le pouvoir de le représenter. Cette introduction crée entre l'auteur et le spectateur un contrat de lecture qui suggère de voir ces images comme celle de la réalité. Ces dessins animés, créés virtuellement, par ordinateur, prennent ainsi le statut d'images pouvant évoquer la réalité comme dans un documentaire classique. Deuxièmement, lorsqu'on tient compte du film dans son ensemble, on se rend compte que cette présentation est aussi un prétexte pour poser des balises nécessaires à la compréhension du film. L'auteur se présente comme une personne réelle et met en image son univers psychologique en se servant du principe du miroir. Nous savons tous, dès notre tendre enfance qu'un miroir (précisément le type de miroir qu'on place en haut d'un lavabo) réfléchit l'image répliquée des choses qui sont placées devant lui. Cela fait donc partie du savoir encyclopédique du spectateur et Chris Landreth se sert de cette connaissance de base pour créer un langage visuel compréhensible. Les blessures émotives qu'il montre existent réellement, mais ne sont pas physiquement perceptibles dans la réalité. Mais à travers la description qu'il fait de lui, il donne les informations qui

³⁵ Cf. 2.2.1 Lecture du film *Ryan*

préparent le spectateur à décoder le langage imagé par lequel il veut communiquer ses idées.

Cette stratégie se remarque aussi chez Patrick Chappatte. Son film commence par un blanc à l'écran. On comprend vite que c'est une page blanche sur laquelle on voit graduellement apparaître des dessins. Le crayon n'est pas visible, mais on entend le bruit de son frottement sur du papier. Un paysage en noir et blanc apparaît. Puis deux enfants. L'image s'anime. Les enfants gambadent joyeusement sur un sentier. On entend leurs rires innocents et insouciantes. L'un des deux pousse une brouette. L'autre ramasse un objet au sol et le lance dans la direction de son compagnon. L'objet tombe dans la brouette. Ces enfants montrés à l'image sont des frères : « Achraf 12 ans et Kader 13 ans ». L'information est donnée par la voix hors champ de Patrick Chappatte qui explique que l'objet ramassé par Ashraf (qu'on voit dessiné en gros plan) n'était pas un caillou, mais une bombe qui a explosé juste après, tuant Ashraf et laissant Kader avec une blessure au ventre. À cet instant, apparaît à l'écran, le dessin d'une bombe avec une légende à gauche qui indique le numéro de série : « BLI 638 », le producteur de la bombe : « U.S. made. », le type de bombe : « explosive, 113 cyclotol. » S'ensuit après le générique avec le texte : « *La mort est dans le champ*, un reportage dessiné de Chappatte. » Notons que le nom de « Chappatte » est écrit avec une typographie différente des autres mots du texte. Son écriture est plus proche d'une signature.

Après le générique du début, un effet de panneau balaye le paysage et s'arrête sur un écriteau rouge avec une tête de mort. L'écriteau est le seul élément coloré du film, le reste du film étant en blanc et noir. À côté de cet écriteau se tient un homme tenant en main du papier et un crayon. La couleur rouge de l'écriteau attire le regard du spectateur sur l'homme à

côté et semble indiquer qu'il est un élément important du film. La voix off de Patrick Chappatte dit : « *J'arrive au Liban deux ans et demi après la fin de la guerre.* » Par cette phrase Patrick Chappatte annonce que c'est lui l'homme dessiné qui est à l'écran. L'homme se retourne et envoie un regard direct à l'endroit du spectateur. Comme dans le cas de *Ryan*, Patrick Chappatte délègue ainsi au dessin le pouvoir de le représenter et de représenter la réalité dont il a été le témoin.

3.2.2. Authentification de la réalité par juxtaposition d'image en prise de vue réelle et d'image dessinée

En effet, nous avons remarqué que dans les documentaires animés, les auteurs utilisent assez souvent des photographies ou des bouts d'images en prises de vues réelles pour introduire les dessins. Il s'agit ici de voir la manière dont l'on passe d'un type d'image à une autre tel que nous l'avions décrit dans le cas du film *Mégumi*³⁶. Cette technique est aussi perceptible dans le film de Chris Landreth et est très présente dans le documentaire animé *The Colours of My Father* (1992) de Joyce Borenstein.

En effet, tout le long de ce film, on fait des allés et retours entre les photos d'archives de la famille de l'auteure, des images dessinées au crayon en lignes simples et des peintures faites avec des techniques plus complexes. Mais ce qui reste frappant, c'est qu'il y a toujours un lien de ressemblance d'un régime picturale à un autre. Sur les extraits suivants (figure 6) des images du film, on peut voir une suite d'images qui partent d'une photo d'archive pour aboutir, au bout de quelques secondes, à un

³⁶ Cf. 2.2.2. Lecture du film *Mégumi* (Moto Souichi, 2008)

dessin fait au crayon. Dans la figure 7, on voit un exemple d'une image de paysage en prises de vues réelles se transformer graduellement en un tableau de dessin représentant le même paysage.



Figure 6: Image extraite du film *The Colours of My Father* (Joyce Borenstein, 1992)



Figure 7: Image extraite du film *The Colours of My Father* (Joyce Borenstein, 1992)

Comme on peut le remarquer sur ces images extraites du film de Joyce Borenstein, les portraits dessinés des personnages du film et les dessins des lieux ont une frappante ressemblance avec ceux de la réalité. La transition d'un type d'image à une autre se fait par un fondu enchaîné qui fait l'effet d'une substitution.

Patrick Chappatte dans son film reproduit aussi les dessins à partir de photos qu'il a prises sur le terrain, mais, pour la plupart du temps, il rajoute des éléments qui montrent les circonstances dans lesquelles il a

fait la photo. Par exemple, il introduit à un moment dans son film, le témoignage d'une jeune victime nommée Rasha en montrant la photo de celle-ci. Par un fondu enchaîné, la photo à l'écran se transforme graduellement pour devenir un dessin (Figure 8). Ce dessin, en plus de représenter la fille qu'on reconnaît facilement par la ressemblance des traits, montre le hors champ de l'image photographique initiale. Le dessin indique que la photo avait été prise au moment même où la fille racontait son histoire. L'expression horrifiée des deux personnes qui écoutent la fille cadre bien avec les propos qu'on entend en son off. On reconnaît aussi sur le dessin Chappatte assis à l'arrière-plan, écoutant le témoignage avec son crayon de dessinateur à la main. La photo rappelle qu'on est en présence d'une histoire réelle; un effet de réalité renforcé par la signature en bleu apposée dans le coin droit de la photo. Cette signature semble être faite de la main de Rasha elle-même.



3.2.3. Comment se perçoit le réel à travers l'artificiel : le point vue de la réception

L'étude sémio-pragmatique de Roger Odin sur « le spectateur de cinéma » nous a renforcé dans l'idée que la lecture du spectateur d'un film dépend de la combinaison de divers facteurs internes ou externes au film qui lui est donné à voir. L'un de ces facteurs suivant Roger Odin (1984, p. 270), est la présence dans la structure du film de consignes qui indiquent au spectateur le type de lecture à effectuer. En ce qui concerne notre étude sur les documentaires animés, nous déduisons que les diverses stratégies que nous venons de souligner sont justement des exemples de consignes incluses dans la structure des films qui inhibent la *lecture fictivisante* que pourrait susciter la présence de dessins animés et qui amènent le spectateur à mettre en œuvre la *lecture documentarisante*. Néanmoins, nous insistons sur le fait que l'adhésion du spectateur à ces consignes se fera plus ou moins facilement dépendamment des techniques utilisées pour introduire les informations vraies. Ainsi, le type de matériaux utilisés dans le film et la façon dont ces éléments sont agencés jouent un grand rôle dans la l'effet documentarisant qui s'empare des dessins.

La consigne peut aussi avoir un lien direct ou indirect avec les institutions impliquées lors de la lecture. Les festivals de films et les critiques par exemple sont des institutions qui jouent un rôle important dans la promotion, la reconnaissance, validation et la classification des produits cinématographiques. Notons que les festivals de films sont, souvent le premier lieu de rencontre entre un film et son public. Et c'est une vitrine pour certains films qui n'ont pas ou ne peuvent pas avoir de projection en salles. C'est aussi un lieu de rencontres des professionnels qui œuvrent dans l'industrie cinématographique. La plupart des festivals programment aujourd'hui des activités connexes telles que les marchés de films, des

conférences autour des thématiques liées à l'industrie. En plus d'être un marché, une vitrine d'exposition et un lieu de réflexion sur le cinéma, le festival est le lieu de rencontre entre les divers professionnels qui œuvrent dans le domaine. Beaucoup de festivals se spécialisent dans la programmation de films documentaires. Ainsi, un film qui est projeté dans un festival de film dont la réputation est de ne diffuser que du film documentaire prédisposerait le spectateur à mettre en œuvre le mode de lecture documentarisanse. *Crulic : Le chemin vers l'au-delà* (2011), un dessin animé réalisé par la réalisatrice Roumaine Anca Damian serait alors lu sur le mode *documentarisanse* lors de sa projection à la 15e édition des Rencontres Internationales du Documentaire de Montréal (RIDM)³⁷. Puisque ce festival, comme l'indique son nom, est réputé offrir au public du cinéma du réel, du documentaire.

La connaissance personnelle qu'un spectateur a sur le sujet traité dans le film influence aussi la perception. Ceux qui sont informés sur la Guerre du Liban ou qui ont déjà lu un article comme celui de *La Presse* intitulé : « Ces femmes qui déminent le sud du Liban »³⁸ ne verraient pas le film de Patrick Chappatte de la même façon que ceux qui n'en savent rien.

3.3. Raisons expliquant l'utilisation du dessin animé

L'analyse des documentaires animés nous a permis de réaliser que certains auteurs ont la possibilité de traiter leur sujet avec des images en

³⁷ L'annonce de cette projection dans l'article un article d'*Info-Culture* « Le documentaire d'animation CRULIC en première canadienne à Docville (RIDM) » mis en ligne à l'adresse URL : <http://info-culture.biz/2012/04/16/le-documentaire-danimation-crulic-en-premiere-canadienne-a-docville-ridm/> [10-04-2013]

³⁸ Cet article parle d'une équipe de femmes embauchée par l'ONG Norwegian People's Aid (NPA), qui travaille avec l'armée libanaise pour nettoyer cette région du sud du Liban truffé de sous-munitions que l'État hébreu avait largué en 2006. Il est publié le 27 décembre 2011 sur le site La Presse.ca: <http://www.lapresse.ca/international/moyen-orient/201112/27/01-4481144-ces-femmes-qui-dement-le-sud-du-liban.php> [10-04-2013]

prises de vues réelles, mais ils choisissent, pour diverses autres raisons, d'utiliser les dessins animés. Vouloir garder l'anonymat sur les personnages du film est souvent l'une des premières motivations auxquelles l'on pense lorsqu'on parle du documentaire animé. Surtout quand ceux-ci sont des témoins de faits liés à la politique, à la guerre ou aux affaires de drogues. Mais, pour la plupart du temps, les auteurs ne mentionnent pas l'anonymat comme principale motivation. Cela se comprend puisqu'il a toujours été possible dans les films documentaires de protéger l'identité des personnes filmées en ne montrant pas leur visage et en mettant un effet de distorsion sur leur voix afin de la rendre méconnaissable.

Si nous prenons l'exemple du film *Ryan*, nous remarquons que le choix du dessin animé n'était ni motivé par la difficulté pour l'auteur de filmer les personnages, ni par le besoin de garder l'anonymat puisque le film a été réalisé du vivant de Ryan et que celui-ci ne manifestait aucune réticence à se faire filmer. D'ailleurs, comme nous l'avions déjà mentionné, les rencontres de Chris Landreth et Ryan Larkin avaient été filmées et montrées dans le documentaire *Alters Égos* produit dans la même année. Ryan n'était pas non plus contre le fait que Chris Landreth raconte son histoire. Au contraire, il trouvait cela positif. D'ailleurs dans une édition du journal télévisé de Radio Canada il affirme : « Je ne crois pas que c'est un film sur moi. C'est plutôt sur la condition humaine. »³⁹. Et c'est justement pour se donner la capacité de décrire cette nature humaine dans toute sa complexité que Chris Landreth aurait opté pour l'usage du dessin animé.

³⁹ Interview de Chris Landreth au télé-journal de Radio Canada, diffusé le 25 janvier 2005.
http://archives.radio-canada.ca/arts_culture/cinema/clips/13025/ [12-05-2013]

Suivant les propos rapportés sur le site officiel du Conseil des Arts du Canada,⁴⁰ Chris Landreth justifie son choix technique en expliquant que l'animation infographique lui a servi à illustrer les blessures émotives et à créer une signature visuelle. On comprend ainsi pourquoi il qualifie lui-même ce film par l'expression « réalisme psychologique. » Aussi, lors des cérémonies des Oscars, il a déclaré que le génie de Ryan Larkin est unique et inspirant. « Je désirais raconter l'histoire de cet homme d'une façon originale et visuellement expressive et ainsi, rendre justice à la fois à son histoire et à la mienne. »⁴¹ Ainsi, ce désir de rendre hommage à Ryan ou plutôt de rendre hommage au génie de Ryan est aussi une des raisons ayant motivé ce choix technique du réalisateur. Cela se perçoit nettement dans le film, car Chris ne se limite pas à montrer Ryan dans un état de déchéance, mais il insiste beaucoup sur le travail et le génie créatif de celui-ci. Les images de fin du film explicitent bien cette intention de l'auteur. On voit Chris Landreth regarder avec respect Ryan Larkin mendier de l'autre côté de la rue. Les deux hommes se font la révérence puis leur tête respective s'illumine. La lumière de Chris Landreth est violette et celle de Ryan Larkin est blanche. Or, proposant une lecture populaire de la symbolique des couleurs, le blanc symbolise : la pureté, la vertu et la chasteté tandis que le violet symbolise le martyr et la religion (on pourrait le voir comme un signe de vénération ou de soumission).

Patrick Chappatte lui aussi avait la possibilité de faire un documentaire de façon classique en utilisant des images en prises de vues réelles puisqu'il est allé sur le terrain au Liban et a, pendant son séjour, pris des photographies. Mais il explique que pour lui, le dessin apparaît comme

⁴⁰ Propos rapporté sur le site officiel du Conseil des Arts du Canada : <http://www.canadacouncil.ca/aproposdenous/histoiresdartistes/mediatiques/pz127512440373550000.htm> 2005-04-22 [12-05-2013]

⁴¹ Idem (5)

une forme d'expression aussi valable que les images dont se servent habituellement les médias pour diffuser des informations journalistiques. Il est persuadé que, l'environnement de surinformation dans laquelle l'on est de nos jours, il y a besoin de nouvelles manières de raconter le monde et le dessin est une forme d'expression qui, selon lui comble valablement ce besoin.

Je crois qu'il se passe quelque chose d'intéressant avec le dessin, c'est un langage très simple, c'est un langage qui parle aux gens, c'est un langage qui donne à voir sans voyeurisme. Par exemple on a des témoignages qui sont assez durs dans le récit, mais à travers le dessin on n'a pas la dureté de l'image filmée ou la photographie. J'ai l'impression que le dessin sans voyeurisme va au cœur du témoignage, au cœur de l'humanité.⁴²

Ces arguments avancés par Patrick Chappatte concernant l'usage du dessin pour illustrer la réalité se retrouvent aussi dans le cas du film *Les petites voix*. En effet, la journaliste Sophie Bourdais⁴³ explique que l'utilisation du dessin animé n'était pas destinée à combler une absence d'images « réelles », ni d'explorer l'inconscient des protagonistes, comme dans *Valse avec Bachir* ou dans *Ryan*, mais de filtrer l'insupportable, pour que le spectateur accepte de s'y confronter.

En plus du besoin de liberté dans la façon de construire son discours filmique, Ari Folman, pour sa part, explique à Marion Haudebourg dans son interview qu'avec le dessin animé il pouvait parler de la guerre, de la

⁴² Transcription d'un extrait d'interview télévisé de Chappatte concernant son film *la mort est dans le champ*. L'interview est diffusé sur le site de la télévision Suisse (RTS) : <http://www.rts.ch/video/emissions/mise-au-point/3086580-la-mort-est-dans-le-champ-reportage-bd-du-dessinateur-de-presse-patrick-chappatte-une-premiere-en-television-precède-d-une-petite-presentation-avec-l-auteur.html> [12-05-2013]

⁴³ Dans son article : « On aime *Les petites voix* » réparé à : <http://www.telerama.fr/cinema/films/les-petites-voix,426785,critique.php> [12-05-2013]

mémoire perdue, de l'inconscient, des rêves, des cauchemars. « Je pouvais aborder toutes les dimensions de mon histoire. »⁴⁴

Au bout du compte, on comprend que les raisons expliquant l'usage du dessin animé pour représenter la réalité sont multiples et diversifiées d'un auteur à un autre et on réalise que de façon générale, les auteurs manifestent ainsi leur besoin d'aller au-delà des limites qu'impose la démarche documentaire.

3.3.1. Aller au-delà des limites du documentaire classique.

La représentation de la réalité par le biais des images en prises de vues réelles est une caractéristique très importante pour le cinéma documentaire puisque ce type d'images a longtemps été considéré comme un élément garant de la *valeur indiciaire*⁴⁵ de ce qui a réellement existé. Une telle caractéristique restreint les limites du documentaire dans le sens où il est quelquefois impossible de filmer certaines réalités relevant de la métaphysique telle que la pensée, les émotions.

Certes, il pourrait toujours avoir des moyens cinématographiques de contourner ce problème, de décrire et de restituer tout ce qui est de l'ordre du physiquement imperceptible à l'œil nu. Chris Landreth aurait pu juste montrer à l'écran un gros plan du visage triste de *Ryan*, mais nous pensons que le spectateur n'aurait pas pu détecter sur ce visage triste tous les tourments qui ont intérieurement rongé cet homme. Le spectateur, en voyant à plusieurs reprises *Ryan* en train de boire, aurait

⁴⁴ Propos recueillis par Marion Haudebourg pour Evene.fr - Le 22/05/2008. Repéré à : <http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php> [13-05-2013]

⁴⁵ Thème traité par un grand pan de la littérature sur le cinéma, nous renvoyons au moins à Catherine Saouter (2004, p. 102), qui fait aussi allusion de la grande puissance de vérité dont bénéficie la photographie grâce au « lien indiciaire entre l'image et l'objet... ».

pu comprendre que c'est un alcoolique, mais, voir la bouteille s'animer et tendre les bras à *Ryan* exprime mieux le fait que Ryan, dans sa solitude, n'ait que l'alcool comme ami fidèle qui ne risque pas de le trahir. Cette personnification de la bouteille par la technique de l'animation explique mieux pourquoi il en est si dépendant.

3.3.2. Rendre compte d'une réalité imaginaire.

Pour représenter visuellement des éléments issus de l'imaginaire d'une personne dans le documentaire, les auteurs optent souvent pour la mise en scène ou se servent des illustrations suggestives en montrant des images filmées des choses qui évoquent cet imaginaire. Mais avec l'approche de documentaire animé, il est possible pour les auteurs de transcrire littéralement comment les images se forment dans l'esprit d'une personne. Dans *Sunrise over Tiananmen Square*, Shui-Bo Wang transcrit comment se construisait à l'époque, dans l'imaginaire des jeunes Chinois comme lui, l'image de « la nouvelle génération des communistes » à laquelle Mao promettait un avenir de plus en plus meilleur. L'auteur dans le film dit en hors champ: « Nous étions chanceux de vivre dans la nouvelle Chine. Nous avons la gratuité scolaire, trois repas par jour et des vêtements chauds. Sans notre éminent président Mao et le Parti communiste, nous n'aurions pas eu une si belle vie. »⁴⁶ Pour exprimer cela visuellement (figure 9), il part d'une photographie de jeunes enfants heureux qui entourent le leader Mao Tsé-Toung. Puis, par un fondu progressif, il remplace les enfants par de fleurs de tournesols épanouis sous les rayons lumineux de Mao.

⁴⁶ Nous avons traduit cet extrait de l'anglais.



Nous en déduisons que dans l’imaginaire populaire de cette génération chinoise les jeunes étaient très heureux et épanouis comme des fleurs de tournesols grâce à l’aura de leur leader Mao.

Dans le cas, du film *Mégumi*, le récit est porté par les parents qui sont les principaux protagonistes. Ils ont participé à l’élaboration du film puisque cet objet fait partie des actions menées pour retrouver leur enfant. Ce film se présente ainsi comme leur prise de parole pour exprimer ce qu’ils vivent. Il fallait, par conséquent, pouvoir exprimer aussi en image leurs moments d’angoisse et le dessin animé se prête bien à ce jeu. Une séquence en particulier brise toutes les règles de représentation du réel pour illustrer comment les parents s’imaginaient les conditions de captivité de Mégumi leur fille.

Dans cette séquence, on voit la petite Mégumi dans une cale sombre d’un bateau. Elle pleure à chaude larme et appelle à l’aide. Soudain, elle a des hallucinations. Les visages des membres de sa famille apparaissent dans des bulles. Elle essaie de les attraper, mais elle n’y arrive pas. Les bulles s’éloignent une à une et les visages disparaissent. Elle se retrouve seule dans le noir. Alors elle se met à sangloter et tente de déchirer la paroi de la cale avec ses ongles. Il y a là, une partie imaginaire qui transparait dans le récit. Et on est tenté de percevoir cela comme une marque

d'énonciation des parents à travers la représentation issue de leur imagination à eux.

En effet, dans la logique de l'histoire racontée, Mégumi a été enlevée sans que personne n'ait su comment et par qui. Mais la séquence raconte comment elle se sentait seule dans la cale du bateau qui l'emmenait. Cette séquence n'est, par définition, qu'une pure fiction. Par contre, par rapport à la situation des parents, cette séquence pourrait être interprétée différemment. Il s'agit d'une reconstitution d'une situation supposée avoir eu lieu, à partir des informations accumulées pendant les 30 ans qui se sont écoulés, entre la date de l'enlèvement jusqu'à celle de la réalisation du film. En 2002, donc 2 ans avant la réalisation du film, le gouvernement coréen a reconnu avoir enlevé l'enfant et a expliqué les conditions dans lesquels cela s'est fait. Cette information permet de déduire que Mégumi s'est retrouvée dans la cale du navire coréen, dans le noir (puisque'elle a été enlevée à la fin de la journée) ; qu'elle était seule et apeurée. Les parents ont pu ainsi se faire une image de ce que leur enfant a vécu.

3.3.3. Restituer les faits historiques dont aucune image n'existe

Il est aussi difficile d'illustrer des récits de faits passés qui n'ont pas été filmés au paravent. Concernant l'histoire de Mégumi, on pourrait en effet justifier l'usage du dessin par le besoin de palier à la difficulté de filmer certaines situations, car, à part les photos de familles, la vie quotidienne de la petite fille n'avait pas été filmée. L'illustration en dessin animé se présenterait donc comme une alternative. Dans le film *Sinking of the Lusitania* (Windsor Mc Cay, 1918), aussi, le naufrage n'a jamais été filmé alors le réalisateur n'avait d'autres choix que de reconstituer la situation en se basant sur les témoignages des survivants. Le film d'Ari Folman

dans un certain sens pourrait faire partie de cette catégorie si l'on considère qu'il n'a pas les images filmées de la guerre dont il est question dans le film. Cette hypothèse pourrait s'appliquer à plusieurs autres films historique ou scientifique. La série de films d'animation *Walking with Dinosaurs*, (1999) en est un exemple. Même dans ce cas, le travail précis de recherche scientifique et archéologique pourrait justifier l'aspect documentaire dans la démarche.

3.3.4. Atteindre un large public

Le mot *Manga* est couramment utilisé pour désigner le dessin animé japonais. C'est une expression japonaise qui signifie littéralement « image dérisoire »⁴⁷. Une telle appellation résume bien la place réservée au dessin animé dans la culture cinématographique. En effet, les dessins animés sont souvent considérés comme enfantins. Mais, même si ce type de film a pour public habituel les enfants, il faut noter qu'ils attirent autant les adultes. Les chiffres suivants montrent combien le dessin animé intéresse un grand public:

Shrek2 sorti en mai 2004, pour un budget de 150 millions de dollars est à ce jour le film ayant engendré le plus de recettes, estimées à 920 millions de dollars. Il est suivi par *Madagascar* sorti un an plus tard et ayant engendré des recettes de 533 millions de dollars. *Kung Fu Panda* et *Kirikou et la sorcière* peuvent compléter la liste avec les montants cumulés estimés à près de 600 millions de dollars⁴⁸.

⁴⁷ Définition du mot MANGA dans le Dictionnaire le petit Robert 2011.

⁴⁸ Chiffres publiés le site du CENADI [Centre National de Développement Informatique] dans l'article : *L'informatique et les TIC au secours de la production du cinéma d'animation au Cameroun* » Repéré à : <http://www.cenadi.cm/index.php/fr/actualites/dossiers/23-linformatique-et-les-tic-au-secours-de-la-production-du-cinema-danimation-au-cameroun.html> [10-04-2013]

Le fait d'inclure du dessin animé dans un film documentaire peut avoir pour effet d'intéresser un public plus large, par son esthétique séduisante.

3.3.5. La perte de confiance en l'image photographique

La délégation de la représentation de la réalité au dessin animé pourrait aussi être l'expression d'un geste symbolique pour dénoncer la perte de confiance en l'image photographique telle que nous l'avons noté dans le cas de l'histoire de Mégumi.

Suivant les informations publiées par le gouvernement Japonais et relayées par la BBC⁴⁹ concernant cette affaire d'enlèvement, beaucoup de photographies fournies par le gouvernement coréen comme preuve de leur bonne foi sont, pour la plupart, des photos retouchées. Par exemple, les autorités coréennes, après avoir reconnu l'enlèvement de Mégumi ont raconté que la jeune fille s'est mariée, a eu une fille avant de se suicider. Pour prouver leur propos, ils ont fourni trois photographies (dont celle de la Figure 10) sensées être celles de Mégumi adulte. Mais une analyse faite par les membres du groupe de travail pour les familles des personnes portées disparues a permis de démontrer qu'il s'agissait d'une photo trafiquée. L'observation attentive montre en effet que l'ombre de la femme sur la photo et les ombres des arbres en arrière-plan sont jetées dans des directions différentes (figure 11). Cette photo est une image de synthèse montée de toutes pièces grâce aux logiciels de retouche d'image Photoshop.

⁴⁹Dans l'article : *Japan fury over abductee remains*, repéré à : <http://newswww.bbc.net.uk/2/hi/asia-pacific/4077807.stm> .[13-04-2013]



Figure 10: Photo fournie par les coréens pour prouver que Mégumi était encore en vie.



Figure 11: Photo montrant les marques d'analyses ayant permis de détecter qu'il s'agit d'une photo montée.

Nous notons ainsi que le développement de l'informatique en offrant de plus en plus de possibilités de retouche d'images photographiques contribue à décrédibiliser cette image en prises de vue réelles et à encourager certains documentaristes à opter pour une approche plus transparente qui consiste à indiquer d'entrée de jeu, par l'usage du dessin animé, qu'il s'agit d'une représentation ou d'une interprétation subjective de la réalité. Il revient néanmoins à l'auteur de savoir amener le spectateur percevoir cette réalité dans son documentaire animé. Et justement, l'internet se présente aujourd'hui comme un allié pouvant aider le spectateur à déclencher une lecture documentaristante.

3.4. Le développement du documentaire animé grâce à internet

Un élément intéressant, à noter dans cette étude, est le fait que de plus en plus de créateurs de films documentaires animés utilisent des plateformes web pour accompagner la sortie de leurs films. En effet, pour faire la promotion des documentaires animés, surtout dans le cas de ceux sortis récemment, ces créateurs mettent en ligne, parallèlement à la sortie du film, un site web ou un blogue qui fournit toute la documentation nécessaire à renseigner le spectateur sur toutes les ressources qui ont permis la réalisation du documentaire. Ils y diffusent aussi des textes informatifs relatifs aux thèmes traités ou aux faits rapportés, aux personnages et aux auteurs. Une telle démarche donne au spectateur assez d'outils pour enclencher sa lecture documentaristante puisque le spectateur trouve sur ces sites les éléments qui lui indiquent que les dessins du film ont été créés sur la base des choses et des faits réels et que ces faits rapportés viennent de sources crédibles. Le film *Couleur de peau : miel* de Jung Henin et Laurent Boileau, sortie au cinéma en 2012, en est un parfait exemple.

Adapté du roman graphique : *Couleur de peau : miel* (Jung, 2007), ce film, du même titre, raconte l'histoire de Jung. Celui-ci avait été adopté en 1971 par une famille belge comme 200.000 autres enfants coréens disséminés à travers le monde depuis la fin de la guerre de Corée. « Réalisé dans un étonnant mélange d'images réelles et dessinées, entre présent et souvenirs, utilisant à l'occasion des archives historiques et familiales, *Couleur de peau : miel* est un récit autobiographique d'animation qui explore des terres nouvelles. »⁵⁰ Le film est un mélange de séquences de dessins animés en 2D et 3D, d'images d'archives et

⁵⁰ Extrait du dossier de presse publié sur le site du film. http://www.couleurdepeaumiel-lefilm.com/pdf/dossier-presse_CDPM_BE.pdf [12-05-20013]

contemporaines en prises de vues réelles. Le film possède un site officiel qui fournit toutes les références et les informations concernant le sujet traité dans ce documentaire animé, c'est-à-dire, les informations concernant la question de l'adoption de façon générale et de celui de la Corée en particulier.

La page d'accueil⁵¹ du site de ce film présente une structure très simple. À première vue, l'interface ressemble à tout site classique avec un menu en haut de l'écran composé des options suivants : *à propos du film; bande-annonce; making of; dossier de presse*. Chaque option possède une bande déroulante où il y a d'autres hypertextes. L'hypertexte « À propos du film », permet d'accéder aux biographies des auteurs, à leurs notes d'intentions, au synopsis du film et au générique comprenant l'équipe technique du film documentaire animé, l'équipe qui a conçu le site et la liste des partenaires et institutions qui ont financé la production.

Dans sa note d'intention, Jung, le coréalisateur et principal protagoniste du film, explique pourquoi et comment il a choisi de faire ce film documentaire avec du dessin animé. Il était important pour lui de parler de l'adoption et en particulier, du thème de l'adoption internationale coréenne. Cette adoption qui, « de par son ampleur, est un phénomène étrange et unique au monde. »⁵² Cette note d'intention indique bien que ce documentaire ne prétend pas dévoiler les vérités irrévocables concernant le sujet abordé. Ce film propose juste un point de vue. Celui de Jung. Le thème de l'adoption est, suivant ses propres mots, un point de départ pour évoquer la manière dont lui a vécu et ressenti l'abandon, le refus de ses origines coréennes, l'autodestruction, son rattachement à

⁵¹ <http://www.couleurdepeaumiellefilm.com/index-be.php#> [12-05-20013]

⁵² Propos de Laurent Boileau (mars 2012) coauteur du film *Couleur de peau : miel*, tiré de sa note d'intention publiée sur le site du film : <http://www.couleurdepeaumiellefilm.com/index-be.php#about> : [12-05-20013]

une autre culture de l'Extrême-Orient, celle du Japon, pays dont il pouvait être fier et qui était l'ennemi juré de la Corée. Jung ajoute qu'au-delà de la problématique des origines, c'est l'évocation de la mère biologique, de la mère adoptive, l'intégration dans sa nouvelle fratrie, l'acceptation de ses mixités, la reconstruction de soi qui l'intéressaient. Cette intention transparait clairement dans le documentaire animé par le choix d'utiliser les dessins et de donner une dimension autobiographique au film.

Ce film a été conçu dans le respect des codes de narration propres au cinéma, mais la dimension autobiographique de cette aventure nous a poussés à bousculer certaines habitudes et à trouver notre propre voie, notre propre identité. Le mélange entre le réel, l'animation 3D, 2D et les dessins fixes font de ce film hybride un objet singulier qui a mis du temps à trouver ses repères. C'est le fond qui a déterminé la forme. (Jung, 2012)

Malgré ce besoin d'aborder le sujet de façon très personnelle, Jung a fait un travail de recherche pour collecter les informations et les archives. « En travaillant sur mon roman graphique *Couleur de peau : Miel*, je me suis documenté. J'ai notamment essayé de comprendre pourquoi il y avait eu autant d'abandons d'enfants en Corée. » (Jung, 2012) Toutes les informations et les archives ainsi collectées sont justement fournies sur le site. Cela donnant ainsi au film plus de crédibilité documentaire, bien qu'il soit en dessin animé.

Dans le dossier de presse publié sur le même site du film, on a aussi un entretien du coréalisateur du film : Laurent Boileau. Dans cet entretien, celui-ci explique lui aussi les raisons pour lesquels Jung et lui ont choisi d'utiliser le dessin animé dans leur documentaire. Suivant ses termes, l'animation s'est imposée à eux pour trois raisons :

Un : le dessin est le mode d'expression de Jung. Dès lors que l'histoire est autobiographique, il fallait coller à son langage artistique. Deux : j'avais le sentiment que l'animation venait souligner la dimension subjective de l'histoire. C'est une histoire vraie, qui concerne une famille qui existe toujours, ses parents sont toujours en vie. Mais c'est la version de Jung des faits rapportés. Avec le dessin et l'animation, on assume cette subjectivité. Troisième raison : dans ses albums, Jung recourt à plusieurs reprises à l'onirisme ou au symbolisme. L'animation permettait de respecter ses choix visuels, qu'une transposition en images réelles aurait sans doute dénaturés.⁵³

La structure de ce site se rapproche plus de celle d'un web-documentaire. Toutes les informations sont présentées suivant une structure narrative bien définie qui est calquée sur le récit du film à la différence que le récit sur le site web n'est pas linéaire. L'ensemble est composé de textes, d'images photographiques (anciennes et récentes), de dessins (animés ou non), de documents d'archives, de sons (musique et voix hors champ). L'internaute a plusieurs hyperliens qui lui permettent d'accéder à diverses informations. Chacun des hyperliens conduit à la découverte d'une facette de l'histoire racontée dans le documentaire animé lui-même et d'avoir d'autres informations supplémentaires. Chaque visiteur du site peut, soit procéder de façon aléatoire en cliquant au hasard sur les liens ou choisir un cheminement précis suivant le type d'information qui l'intéresse. Ainsi, suivant l'hyperlien choisi, un visiteur du site peut découvrir la biographie détaillée de Jung et son coauteur ou, apprendre des choses sur les circonstances de création du documentaire animé lui-même ou encore, tomber sur toutes les informations concernant la question d'adoption internationale coréenne. Chacun des cheminements mène à un bout de documentaire dans le sens où, on a à chaque fois un récit bien construit et bien documenté.

⁵³ Entretien avec Laurent Boilau en mars 2012 : http://www.couleurdepeaumiellefilm.com/pdf/dossier-presse_CDPM_FR.pdf [13-05-2013]

Sur la première page⁵⁴ par exemple, on a : en fond d'écran, l'image dessinée du lieu où a commencé l'aventure de Jung. À gauche de cette image de fond, il y a une maison de campagne et à droite, un petit bâtiment avec un écriteau sur lequel il c'est marqué : « Holt adoption » suivie d'autre écriture en coréen. Au second plan de l'image, dans le coin gauche, il y a un petit garçon dessiné et l'affiche du film au centre avec des liens hypertextes qui permettent d'accéder à toutes les informations et actualités concernant le film. À gauche, du côté où se trouve le bâtiment de l'agence d'adoption, il y un hyperlien pour voir la vidéo de la bande-annonce du film et un autre hyperlien pour accéder à toutes les informations concernant l'agence d'adoption. À l'extrême droite en bas de l'image, on a un autre hyperlien qui permet de suivre l'itinéraire qu'a suivi Jung de la Corée jusqu'en Belgique. Des points indiquent le lieu où se trouve le petit garçon. Un clic sur chacun de ces points fait mouvoir le petit garçon qui se met à avancer vers une nouvelle destination. Chaque destination correspond à une nouvelle page web sur laquelle on a d'autres hyperliens. En cliquant donc sur le bouton de lecture, le petit garçon (Jung enfant) nous amène, comme dans le film à la découverte de quelques moments clés de sa vie : son séjour à l'orphelinat, son arrivée en Belgique, sa vie de famille et son adolescence difficile... En suivant cet itinéraire, on arrive sur une dernière page où le garçon en dessin animé, devenu grand (Jung adulte) est présenté en prise de vues réelles. Cette partie se réfère à la portion du film où des séquences en prises de vues réelles montrent le retour de Jung en Corée. Il était, en effet, parti avec le coréalisateur Laurent Boileau, retrouver ses propres traces en Corée du Sud. Des images de cette recherche sont intégrées au film, ainsi que des extraits d'archives familiales tournés en super 8. À ce propos, Jung raconte comment il a vécu ce voyage :

⁵⁴ <http://www.couleurdepeaumiellefilm.com/index-be.php> [13-05-2013]

J'ai beaucoup appréhendé ce voyage en Corée. Quand nous sommes partis, l'attente était très forte, puisque le projet reposait en partie sur ce voyage. [...] Dans les faits, il ne s'est pas passé grand-chose. Je n'en ai pas été très étonné : il était fondamentalement impossible de vivre quelque chose d'intime avec vingt personnes derrière moi. Finalement, on a utilisé peu d'images de cette partie-là.⁵⁵

Ce témoignage de Jung, aussi publié sur le même site, indique qu'il y a eu une approche de documentaire classique pendant le processus de production du film avec pour objectif de filmer Jung sur le vif pendant son voyage sur sa terre natale. Aussi, la façon dont cette partie est présentée sur le site permet de comprendre aisément que le petit garçon en dessin animé est le portrait que Jung s'est fait de lui-même pour représenter son enfance.

Un autre clic sur l'hypertexte « Holt » nous renvoie à un texte qui fait l'historique de l'agence de l'adoption : La Holt Organisation Children's Service. L'histoire raconte comment le couple Bertha et Harry Holt a réussi à faire voter une loi du Congrès américain afin de pouvoir adopter des Coréens qu'ils voulaient aider. On apprend aussi comment en 1956, ils créèrent la Holt International et devinrent rapidement les pionniers de l'adoption aux États-Unis en aidant de nombreuses familles américaines à pouvoir recueillir un enfant chez eux. L'histoire raconte aussi comment l'agence d'adoption a évolué dans le temps. À droite du texte, on voit des photos d'archives du couple Bertha et Harry Holt avec les premiers enfants qu'ils ont adoptés et une autre photo d'archive de sœurs religieuses entourées d'enfants en attente d'adoption. En bas de cette page, on a le lien qui permet d'accéder directement au site officiel⁵⁶ de cette agence. Un autre lien : « Petit film avec images d'archives sur

⁵⁵ Extrait de : *Entretien avec Jung, mars 2012* ; http://www.couleurdepeaumiellefilm.com/pdf/dossier-presse_CDPM_BE.pdf [13-05-2013]

⁵⁶ <http://www.holtinternational.org/> [13-05-2013]

l'histoire de la Holt Organisation » renvoie à une vidéo documentaire sur l'histoire de cette agence publiée sur YouTube.

Ces quelques hyperliens décrits ne sont qu'une infime partie des diverses possibilités de navigation qu'offre le site du film *Couleur de peau : miel*. La qualité de ce site est telle que le visiteur pourrait passer des heures à s'imprégner du moindre détail concernant ce film, ses auteurs, les thèmes abordés et autres. Nous pensons qu'une personne qui visite ce site ne porterait plus le même regard sur les dessins qui illustrent le documentaire animé en question. Nous pouvons aussi citer, dans le même cas d'espèce, l'exemple du film documentaire d'animation : *Champlain en Amérique*, réalisé par Marc Hall. Ce film relate les rapports de Samuel de Champlain avec les nations autochtones dans son exploration du territoire Américain. Le film a été diffusé sur le réseau PBS, en version originale anglaise, à l'échelle des États-Unis à la fin de 2009 avant d'être présenté pour la première fois en version française à Québec, le mercredi 25 janvier 2012, au Musée de la civilisation.

Parallèlement, un site web⁵⁷ portant le même titre que le film a été produit pour à la fois diffuser le film, le promouvoir et offrir une plateforme interactive qui permettrait aux visiteurs de mieux s'imprégner de l'histoire tout en s'amusant. Et justement dans le texte de présentation du film, dans le menu du site *À propos du film* on peut lire:

En suivant les traces de Champlain, Mountain Lake PBS a ouvert la voie à de nouvelles façons de rencontrer le public : Champlain en Amérique est un site multimédia qui permet de suivre Champlain à travers ses voyages sur lesquels les études et les fouilles archéologiques les plus récentes jettent un nouvel éclairage. Nous avons collaboré avec des dessinateurs d'animation et des réalisateurs à la fois au Canada et aux États-Unis afin de concevoir et de diffuser le premier documentaire d'animation sur Champlain qui soit aussi documenté sur le plan historique.

Comme le témoigne Serge Poulin⁵⁸, ce site internet du documentaire contient une foule d'autres renseignements sur la vie de Champlain et sur son époque. Il permet également d'entrer dans les coulisses du film afin d'assister à sa création. Comme pour le cas du film *Couleur de peau : miel*, le site est très bien structuré, avec un graphisme très élaboré. Il offre aussi une interactivité au visiteur. Il est surtout intéressant de voir comment, grâce à ce mode de diffusion par internet, il a été possible de créer un *Volet éducatif* où des thèmes ont été approfondis afin de permettre aux élèves et aux professeurs de revenir sur toutes les questions soulevées par le film *Champlain en Amérique*.

⁵⁷ <http://www.champlaininamerica.org/> [13-05-2013]

⁵⁸ Dans l'article *Champlain en Amérique, un documentaire d'animation* publié sur le site internet du musée de la civilisation du Québec. <http://www.mcq.org/fr/presse/presse.php?idEx=w3303> [13-05-2013]

CONCLUSION

Traditionnellement, le film documentaire est considéré comme une œuvre cinématographique qui rend compte de la réalité par opposition à l'œuvre fictionnelle. L'image filmique, captée par un dispositif d'appareil photographique muni d'une surface sensible, a toujours eu une grande importance dans la définition de la notion du réel recherchée dans le documentaire. Et, habituellement, la démarche du documentariste consiste à aller sur le terrain avec sa caméra pour capter la réalité qu'il veut montrer. Cette façon traditionnelle de faire du documentaire fait qu'on ne peut s'empêcher de se demander s'il est possible de se servir du dessin animé pour faire du documentaire. Mais à la lumière de notre observation, d'une part sur le nouveau statut des images depuis que le numérique a été institutionnalisé au sein des usages photographiques et cinématographiques, et d'autre part sur un corpus de documentaires animés, une telle question nous apparaît caduque.

L'introduction du dessin animé dans le documentaire est une pratique que l'on a fait traditionnellement remonter à 1918. Le recours à cette forme de langage cinématographique a considérablement augmenté ces derniers temps et elle commence par rentrer dans les habitudes de création et de réception. Les documentaires illustrés par des images dessinées suscitent de plus en plus l'intérêt des créateurs et des critiques et tendent vers l'institutionnalisation dans l'industrie cinématographique. C'était au fond à partir de ce constat d'abord intuitif que nous nous étions attelée, d'une part, à vouloir comprendre comment la technique d'animation sert à représenter le réel dans le documentaire et d'autre part, à analyser les implications d'une telle approche dans l'évolution de l'institution cinématographique.

De toute évidence, l'on ne peut prétendre cerner tous les aspects de la problématique liée au phénomène du documentaire animé en analysant, en quelques pages, un nombre si réduit de films documentaires, tant nous avons aujourd'hui un nombre important de documentaires animés, aussi différents les uns des autres. Néanmoins, l'étude que nous avons effectuée, en nous appuyant sur l'analyse filmique des quelques exemples de films dits documentaires animés, nous a permis de comprendre l'enjeu de l'intégration de la technique d'animation dans le documentaire. Notre travail se veut donc une contribution à une réflexion qui promet d'être en chantier et en effervescence pour encore quelque temps. À Angel Quintana, par exemple, étudie la question dans sa conférence « L'hybridation numérique et la mise en crise de l'empreinte »⁵⁹. En effet, tel que le résume Philippe Gauthier⁶⁰ « À Angel Quintana propose une réflexion sur la prolifération d'images qui introduisent un artifice (effets spéciaux et animations) dans l'ordre de la documentation du réel. » Quintana étudie cette problématique sous un angle plus large que le nôtre puisqu'en plus de l'usage de l'animation, il s'intéresse aussi à l'usage d'effets spéciaux dans le cinéma qui traite de réel avec une approche documentaire.

Notre réflexion sur ce phénomène du documentaire animé s'est appuyée entre autres sur les concepts du modèle sémiopragmatique issu des travaux de Rogers Odin, qui ne cessent depuis les années quatre-vingt d'offrir un cadre théorique des plus utilisés dans les études cinématographiques. Il est évident que, comme toute forme de communication médiatisée, le documentaire animé met en œuvre un système interactif à trois actants qui sont : l'auteur du film, le film lui-même et le spectateur du film. Tout le processus de production de sens

⁵⁹ Cette conférence a été présentée au Colloque international : « La magie des effets spéciaux. Cinéma-technologie-réception », tenu à Montréal du 5 au 10 novembre 2013.

⁶⁰ Résumé de la conférence : « L'hybridation numérique et la mise en crise de l'empreinte » par Philippe Gauthier. Repéré à : <http://effetsspeciaux2013.ca/bloque/#746> [4-12-2013]

de chacun des actants est régi par l'institution cinématographique au sein de laquelle existent des règles et usages traditionnels concernant le cinéma documentaire. La classification des films dépend de ces paramètres institutionnels. Néanmoins, les contraintes liées à l'institution cinématographique, ne suffisent pas, à elles seules, pour déterminer le type de lecture que fera le spectateur. Nous nous alignons sur la considération selon laquelle la perception d'un film par le spectateur comme étant un film documentaire ou un film de fiction dépend de divers autres paramètres liés à l'environnement socioculturel dans lequel le film est produit et à celui dans lequel il est soumis au regard de ce spectateur. Nous empruntons la notion de mode *de lecture documentarisante* développée par Roger Odin (1984 ; 2011) pour démontrer qu'il y a, dans l'espace contextuelle du documentaire animé et du spectateur, des consignes et contraintes dont l'influence conjointe conduisent le spectateur à percevoir la réalité dans ces types de films malgré la présence des images dessinées.

Ces différents éléments contextuels susceptibles d'influencer la production de sens, aussi bien au niveau de la production du film qu'à celui de la réception, font partie de ce qui caractérisent *l'espace de communication* que Roger Odin (2011, p. 21), définit comme étant « un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants (E)⁶¹ : et (R) : à produire du sens sur le même axe de pertinence. »

Aujourd'hui, dans l'espace de communication dans lequel nous nous situons, se servir d'une caméra (analogique, qui plus est) pour filmer la réalité et la conséquente utilisation de ces images filmiques exclusivement, pour rapporter un fait ou raconter une histoire, n'est plus – bien entendu – la seule façon de faire du documentaire. Les images

⁶¹ Dans les publications de Roger Odin, (E) désigne l'émetteur et (R) le récepteur.

dessinées et animées utilisées pour illustrer la réalité documentaire sont beaucoup plus tolérées dans l'institution cinématographique et assez appréciées par le public. Diverses raisons pourraient expliquer ce phénomène.

Nous sommes actuellement à une époque où les nouvelles technologies, en particulier la numérisation, bouleversent les données concernant le rapport des images au réel et le rapport des individus à l'image filmique, dessinée ou virtuelle. Par exemple, l'évolution technologique augmente la capacité à manipuler l'image filmique au point de lui faire perdre sa nature ontologique qu'est celle de témoigner d'un moment ayant vraiment existé, grâce au primat absolu de la surface sensible sur laquelle se fixait jadis la lumière projetée par la chose filmée. L'image en prise de vue réelle ne garantit plus forcément la véracité de la chose montrée. Aussi, la pratique d'internautes qui consiste à se créer un personnage numérique pour se représenter dans le cyberspace, en vue de bavarder en direct dans une réunion sociale virtuelle ou pour y jouer, prédispose de plus en plus de personnes à concéder à l'image dessinée virtuellement la capacité de représenter la réalité.

Il faudrait, cependant, noter que la tendance du public à faire moins confiance aux images filmiques, et à pouvoir percevoir la réalité à travers le dessin animé, n'efface pas systématiquement les pratiques et considérations ancrées dans les habitudes. Les images filmiques restent l'outil traditionnel d'illustration de la réalité dans le cinéma documentaire et les dessins animés sont toujours considérés comme des images artificiellement créées et empreints de la subjectivité des dessinateurs. Ces dessins à eux seuls ne suffisent pas encore pour témoigner de la réalité d'un fait ou d'un événement. Ils servent à interpréter les faits à partir du point de vue de l'auteur. Leur capacité à convaincre et à

déclencher *une lecture documentaristante* du spectateur résulte de tout un ensemble d'éléments qui, justement, caractérisent les documentaires animés. L'analyse filmique des quelques films documentaires animés nous a permis de définir quelques-uns de ces paramètres puis, de comprendre le mécanisme par lesquels ils induisent la *lecture documentaristante*. Ainsi, avons-nous réalisé que les documentaires animés ont des caractéristiques observables qui leur sont propres et d'autres caractéristiques qui sont en commun avec les documentaires classiques.

Les documentaires animés résultent du désir des auteurs d'aborder un sujet issu du réel et celui de restituer la réalité liée à ce sujet. Il y a toujours un travail de recherche et de collecte d'informations qui se fait en amont pendant le processus de création des documentaires animés de la même façon que cela se fait dans le processus de production de films documentaires classiques. Et assez souvent, les matériaux collectés au cours de ce travail de recherche sont intégrés dans le film. Ainsi, retrouve-t-on souvent dans des documentaires animés, des bouts d'images en prises de vues réelles (contemporaines ou d'archives) et des bandes sonores enregistrées sur le terrain. Les images dessinées qu'on retrouve dans les documentaires animés ont un lien fort avec la réalité : le style de ces dessins sera la marque de l'interprétation que l'auteur aura ciselée sur les faits étudiés. Pour mettre en évidence ce lien et indiquer que les dessins du film sont une forme de la transcription de la réalité, la plupart des auteurs montrent dans le film des bouts d'images en prises de vues réelles qui ont servi de modèle aux dessinateurs, ou, du moins, qui ont servi de point de repère à interpréter la réalité. En somme, les dessins ne sortent pas de l'imagination créative de l'auteur pour aboutir au film, mais portent la trace des allées et retours entre la création de l'auteur et la réalité avec laquelle il a été aux prises. Aussi, dans la

majorité des documentaires animés, les auteurs prennent la peine de se positionner, ou de positionner un témoin dans le récit comme principaux énonciateurs garants de la véracité de ce qui est montré par le biais des images dessinées. Cela se matérialise surtout par l'usage récurrent du « je » de l'auteur qui, en plus de se positionner comme premier témoin, affiche et assume clairement sa subjectivité.

Rappelons que les images en dessins animés ne peuvent servir à représenter la réalité dans le cinéma documentaire que sous certaines conditions. Notre quête de compréhension du fonctionnement du phénomène de l'usage du dessin animé du côté de la production nous a révélé que les auteurs, conscients de la nature artificielle des dessins animés, utilisent tout un ensemble de stratégies pour donner à leurs dessins le statut d'images pouvant représenter la réalité. Parmi ces stratégies nous avons celle qui consiste à commencer le film par une introduction qui indique au spectateur que l'auteur délègue à ses dessins le pouvoir d'illustrer ses propos au même titre qu'une image filmique. Il y a aussi les stratégies liées au processus d'authentification de la réalité par transfert de registre pictural. Processus par lequel l'image dessinée est précédée d'images filmiques pour indiquer que ce dessin est une transcription fidèle de la réalité.

Nous avons aussi dégagé l'idée que, du côté de la réception, la probabilité que le spectateur perçoive la réalité à travers les images dessinées dans un film dépend de la façon dont les dessins y sont intégrés, de l'ensemble des matériaux et d'indices mis en contribution dans le film pour lui indiquer qu'il y est question de la réalité et des conditions dans lesquels le film est soumis à sa lecture. Le degré de connaissance qu'a ce spectateur sur le sujet détermine aussi sa lecture. Il importe donc que les créateurs de ces types d'œuvres tiennent compte de ces aspects s'ils veulent

optimiser le déclenchement de la *lecture documentarisante* en fournissant au spectateur toute la documentation nécessaire à le convaincre qu'il s'agit bien d'un sujet réel.

Idéalement, le spectateur doit pouvoir, en cas de doute, aller consulter ces référents. Dans une démarche communicationnelle, ceci devrait pouvoir se faire pendant qu'il regarde le film, dans une idée d'échange dynamique qui pourrait se faire entre le spectateur et le réel sur lequel il se fait former et informer. Certes, la tâche d'informer n'est pas la seule que l'auteur d'un film, bien que documentaire (animé), se donne, mais inévitablement le lien au réel doit lui tenir à cœur, et donc la manière dans laquelle le spectateur en explore les avenues aussi pourrait rentrer dans ses préoccupations. Elles deviendraient ainsi plus d'ordre éthique et communicationnel que de nature strictement cinématographique. Seulement, il est presque impossible de faire en sorte que le spectateur, pendant la diffusion en salle ou par télévision, puisse aller consulter cette documentation puis revenir poursuivre son visionnement. Le dispositif qui offre une telle alternative est celui de la diffusion web. L'aspect multimédia et interactif du web en fait un média idéal pour la diffusion des documentaires animés. Cela explique d'ailleurs pourquoi de plus en plus de créateurs de documentaires animés se servent du web pour faire la promotion ou la diffusion de leur documentaire. Beaucoup empruntent la formule du web-documentaire qui semble s'adapter parfaitement à ce type de films.

Se présentant sous forme de documentaire à contenu multimédia, conçu et adapté pour une diffusion sur Internet, le web-documentaire offre, en effet, la possibilité à l'auteur de multiples possibilités de se servir de tous les matériaux susceptibles d'informer le plus possible le spectateur sur tout ce qui a trait au film. L'auteur peut, avec la formule du web-

documentaire, combiner les éléments textuels, photographiques de tout genre, sonores et toute formes d'animations pour construire autour du film – ou même à la place du film – un ensemble de récits informatifs, le tout organisé sur l'interface web de façon à ce que le spectateur puisse aller y puiser les renseignements qui guideront sa lecture du film, ou carrément sa lecture des faits sur lesquels le film s'est construit. L'auteur peut surtout organiser tous les éléments suivant une architecture adaptée au sujet en y introduisant des procédés interactifs qui donnent au spectateur la possibilité d'effectuer des allers et retours entre les extraits du film et les documents informatifs ayant un lien direct avec ces extraits en question. L'auteur peut même ajouter sur l'interface de navigation l'option de messagerie pour permettre aux spectateurs de discuter avec lui ou avec d'autres spectateurs sur le film. Le site du webdocumentaire *Alma: une enfant de la violence* (2012)⁶² par exemple, propose l'onglet « discussion » qui dirige le visiteur du site vers une plateforme d'échange de messages et de commentaires. Sur le site du film *Couleur de peau : miel*, il y a aussi, au coin supérieur droit de l'interface, une petite icône de messagerie et une icône de tweeter par lequel l'internaute peut envoyer des messages. Grâce à ces options de messagerie, le spectateur peut s'enquérir d'autres détails qui pourront l'amener à pousser plus loin sa perception et lire le réel à travers les dessins.

Nous arrivons à ce stade de notre réflexion avec la conviction que l'introduction du dessin animé dans le cinéma documentaire présente de nouvelles possibilités dans la représentation du réel. La réalité n'est pas seulement ce qu'on peut voir, ce que la caméra peut capter et montrer. Ce qui a été capté par la caméra n'est pas forcément la vérité. La réalité est aussi ce qui reste enfoui dans la mémoire de celui qui a vécu les faits,

⁶² Webdocumentaire de Miquel Dewever-Plana et Isabelle Fougère produite par ARTE accessible via le lien suivant : <http://alma.arte.tv/fr>

de celui qui a été témoin des événements, de celui qui a ressenti des émotions. L'usage de l'animation donne la possibilité de représenter cette réalité non filmée sur le vif, mais qui existe quelque part enfouie dans la mémoire. Le très récent film *l'image manquante* (Rithy Panh, 2013) témoigne justement des possibilités qu'offre ce procédé de l'usage de l'animation dans le cinéma documentaire.

Dans ce film, Rithy Panh revient sur la destruction organisée du Cambodge par les Khmers rouges de 1975 à 1979 en le racontant tel qu'il l'a vécu et ressenti. Parlant à la première personne, il explique que durant de nombreuses années, il a recherché l'image manquante. « Je l'ai cherchée en vain dans les archives, les vieux documents, dans la campagne cambodgienne. Aujourd'hui, c'est une image manquante. Donc je l'ai créée. » En effet, Rithy Panh a consacré plus de vingt ans de sa vie à rechercher des images d'archives sur le génocide cambodgien commis par le régime de Pol Pot pendant ces 4 années. Parmi ces images d'archives, il y en a qui transmettent la réalité et il y en a qui sont fausses parce que filmées à des fins propagandistes. Il y a aussi des images restées introuvables ou qui n'ont jamais été filmées. Mais, comme l'affirme le cinéaste, ces images manquantes sont dans sa tête. Pour combler cette absence, il crée des images mettant en scène des figurines d'argiles qu'il choisit de garder figées, car pour lui, « ces personnages figés en terre glaise se révèlent plus forts par moments que les archives ou les images filmées de propagande. »⁶³ Notons que l'état statique des figurines filmées n'enlève pas moins le fait que nous soyons dans un cas de documentaire animé. Ces figurines sont malgré tout animées par la voix hors champ qui raconte leur histoire et par les images d'archive qui

⁶³ Propos de Rithy Panh Recueilli par JEAN-CLAUDE RASPIENGEAS. Pour la revue la Croix Repéré à : <http://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Rithy-Panh-Comment-parler-de-cette-mort-en-nous-2013-10-08-1036456> [05-12-2013]

les mettent en contexte. Bien entendu, nous avons, au début de notre parcours, écarté ce type d'animation. Toutefois, nous citons ce film en exemple pour souligner le fait que la réflexion sur le sujet du documentaire animé reste ouverte et que d'autres corpus ou d'autres films peuvent être analysés de la même façon et peuvent mener aux constats similaires. Tout ceci montre justement l'étendue des possibilités que peut offrir le procédé de documentaire animé.

Explorer cette nouvelle approche ne pourrait donc qu'enrichir le cinéma documentaire, car, grâce au dessin, il est possible de transcrire littéralement une image mentale, de traduire et mettre sous forme visuelle les émotions et les sensations ; ainsi que de pallier à l'absence d'images en décrivant des situations qui, pour diverses raisons, n'ont pas pu ou ne peuvent être filmées. On peut par l'usage du dessin, camoufler l'identité des témoins dans le cas où le film traite de sujets délicats. Le dessin sert aussi à décrire visuellement des phénomènes scientifiques. Il arrive des cas où, certains auteurs substituent les images filmiques jugées trop violentes, par du dessin animé dans le but d'atténuer et de rendre supportable la dureté du sujet traité ou des événements rapportés.

Le documentaire animé est, à notre avis, la forme du documentaire qui se rapproche le plus de l'opinion de Guy Gauthier (2002, p. 239) qui affirme que « Contrairement à une idée reçue, le documentaire se donne rarement comme transparente par rapport au réel. Le point de vue de l'auteur, sa personnalité, ses opinions, sa volonté convaincre, transparaît explicitement. » En effet, dans ce type de film, l'auteur affiche bien l'intention de ne pas prétendre à une absolue objectivité. Notre étude nous a amenés à l'évidence que le documentaire animé est, avant tout, l'expression d'un point de vue sur un sujet donné. Qu'un auteur choisisse

d'illustrer la réalité dans un film par du dessin animé est, dans un certain sens, une marque de franchise de cet auteur vis-à-vis du spectateur. L'auteur dans ces conditions assume pleinement sa subjectivité et se charge d'inscrire dans le film des indices et informations (extraits d'images filmiques, mention de dates et de lieux, par exemple) qui indiquent au spectateur qu'il s'agit d'un sujet réel. Il sera ainsi reçu par le spectateur selon un mode de *lecture documentarisante*. Quant à la véracité des faits rapportés dans le documentaire animé, il revient au bout de compte au spectateur d'y croire ou pas.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages et articles

Aumont, Jacques. 2005. *Les théories des cinéastes*. Paris: Armand Colin cinéma, 165 p.

Bazin, André. 2000. «Ontologie de l'image photographique», in *Qu'est ce que le cinéma* [1975]. Paris : Cerf, P. 9-17

Bélisle, Jean-François, Onur Bodur. 2010. « Avatars as information: Perception of consumers based on their avatars in virtual worlds». *Psychology and Marketing*. 07-2010. Représenté à : <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/mar.20354/abstract6> - [5-8-2013]

Bendazzi, Giannalberto. 1985. *Le film d'animation*. Aubenas: La pensée sauvage, 190 p.

Bessy, Maurice et Chardans Jean-Louis. 1965. *Dictionnaire du cinéma et de la télévision*. Paris : J.-J. Pauvert.

Bourdais, Sophie. 2013. « Festival d'animation d'Annecy : le nouvel essor du documentaire animé » *Télérama*, n° 3308. 11-06-2013. Repéré à : <http://www.telerama.fr/cinema/festival-d-animation-d-annecy-documentaire-anime,98522.php> [5-8-2013]

Bourdieu, Séverine. 2012. « Le reportage en bande dessinée dans la presse actuelle : un autre regard sur le monde », *Contextes*. 11-2012. Repéré à : <http://contextes.revues.org/5362> [30-7-2013]

Bouthat, Chantal. 1993. *Guide de présentation des mémoires et thèses*. Canada: Université du Québec à Montréal, 110 p.

Brouillet, Any. 2007. « La tragédie de Megumi Yokota », *RFI : Chronique Asie*. 26-01-2007. Repéré à : http://www.rfi.fr/actufr/articles/085/article_49176.asp [20-05-2013]

Casetti, Francesco. 1999. *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris: Nathan, 374 p.

CICR. 2011. La mort est dans le champ : *nouveau documentaire d'animation de Chappatte*. Repéré à : <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/news-release/2011/cluster-munitions-news-2011-04-07.htm> [18-10-2013]

CICR Ressource. 2013. *Statuts du Comité international de la Croix-Rouge. Article 4c- Rôle*. Repéré à : <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/misc/icrc-statutes-080503.htm>

Cloutier, Mario. 2009. « H2Oil: attention, sables mouvants! ». *La presse*. Repéré à <http://moncinema.cyberpresse.ca/nouvelles-et-critiques/entrevues/entrevue/10197-ih2oili-attention-sables-mouvants.html> [02-03-2013]

Czach, Liz. « Ryan Larkin ». *Canadian Film Encyclopedia*. Repéré à : <http://tiff.net/CANADIANFILMENCYCLOPEDIA/content/bios/ryan-larkin> [02-05-2013]

Denis, Sebastien. 2011. *Le cinéma d'animation*. Paris: Armand Colin cinéma, 278 p.

Eco, Umberto. 1992. «'Intentio lectoris'. Notes sur la sémiotique de la réception ». in *Les limites de l'interprétation*. Paris: Bernard Grasset, p. 19-47.

Garcia, Tibaut. 2009. *Qu'est-ce que le virtuel ?*. Paris: L'harmattan. 255 p.

Gauthier, Guy. 1995. *Le documentaire, un autre cinéma*. Paris: Nathan, 335 p.

Ghâem-Maghâmi Rokhsâreh. 2008. «Historique du documentaire animé» *TEHERAN : Mensuel culturel Iranien*. N°31. 31-06-2008. Repere à : <http://www.teheran.ir/spip.php?article720>

Greuet, Christophe. 2008. « Interview Ari Folman : « Valse avec Bachir a toujours été pour moi un documentaire d'animation ». *Culture Café*. 11-05- 2008. Repéré à : <http://www.culture-cafe.fr/site/?p=509>. [5-8-2013]

Gouvernement Japonais. 2011. *Cellule Dédiée à la Question des Enlèvements*. Repéré à : <http://www.rachi.go.jp/fr/ratimondai/index.html> [12 -10-2013]

Haudebourg, Marion. 2008. « Interview d'Ari Folman. Devoir de mémoire » *Evene.fr*. 22-05-2008. Repéré à : <http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-ari-folman-valse-avec-bachir-waltz-basheer-1390.php> [5-8-2013]

Jean, Marcel. 2005. « L'image composite : une histoire de mutation ». 24 *images*, no 125, 2005-2006, p. 11-13. Repéré à <http://id.erudit.org/iderudit/7775ac>

Jost, François. 1991. « Le film comme œuvre ». *Protée: Le cinéma et les autres arts*, vol.19, n° 3 (mars). Université du Québec à Chicoutimi, p. 10

Lioult, Jean-Luc. 2010. *Tentatives de définition du documentaire*. Coll. « penser le cinéma documentaire ». Université Ouverte des Humanités sur Canal U. Repéré à : http://www.canalu.tv/video/tcp_universite_de_provence/tentatives_de_definitions_du_film_documentaire_penser_le_cinema_documentaire_lecon_2.6943 [10-04-2013]

Moine, Raphaëlle. 2002. *Les genres du cinéma*. Paris: Nathan, 190 p.

Molino, Jean. 1975. « Fait musical et sémiologie de la musique ». *Musique en jeu*. no 17. Paris: Seuil, p. 37-62.

Mondzain, Marie-José. 2007. *Homo spectator*. Paris: Bayard, 269 p.

Nattiez, Jean-Jacques. 1975. « Le point de vue sémiologique ». *Cahier de linguistique*, no 5. Québec: Les Presses de l'Université du Québec, p. 49-76.

Naval Ancylopédie. *Le torpillage du Lusitania - 7 mai 1915*. Repéré à : <http://www.naval-encyclopedia.com/pages/vingtieme-siecle/marines/premiere-guerre-mondiale/le-torpillage-du-lusitania.php> [10-08-2013]

Niney, François. 2002. *L'épreuve du réel à l'écran: essai sur le principe de réalité documentaire*. Bruxelles: De Boeck Université, 346 p.

Odin, Roger. 1983. « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, no1, 1, p. 67-83.

Odin, Roger. 1984. « Film documentaire. Lecture documentarisante », in *Cinemas et réalités*, Saint-Étienne, CIEREC, p. 263-278

Odin, Roger. 1988. «Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: approche sémiopragmatique», *Iris*, no 8, p. 121-139

Odin, Roger. 2000. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck Université, 183 p.

Odin, Roger. 2011. *Les espaces de communication*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble, 159 p.

Orselli, Julien et Sohet Philippe. 2005. « Reportage d'images / Images du reportage », *Image [&] Narrative*. 05-2005. Repéré à : http://www.imageandnarrative.be/inarchive/Copy%20of%20worldmusicb_advertising/orselli.htm [30-7-2013]

Pierron-Moinel, Matie-Jo. 2010. *Modernité et documentaire, une mise en cause de la représentation*. Paris: L'Harmattan, 295 p.

Raspiengeas, Jean-Claude. 2012. *Rithy Panh* : « Comment parler de cette mort en nous ? » *La croix*. 08-10-2013. Repéré à : <http://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Rithy-Panh-Comment-parler-de-cette-mort-en-nous-2013-10-08-1036456> [05-12-2013]

Robert, Paul, Rey Alain et Rey-Debove Josette. 2011. *Le petit Robert*. Paris : Dictionnaires Le Robert/SEJER.

Rosignol, Véronique, (dir. publ). 2001. *Filmer le réel: Ressource sur le cinéma documentaire*. Paris: BIFI, 184 p.

Sauter, Catherine. 1998. *Le langage visuel*. Montréal: Collections DOCUMENTS. 133 p.

Singer, Gregory. 2004. « Landreth on Ryan ». *Animation world network*. 04-06-2004. Repéré à : <http://www.awn.com/articles/profiles/landreth-iryani> [5-8-2013]

Veyrat-Masson, Isabelle. 2008. *Télévision et histoire, la confusion des genres*. Bruxelles: De Boeck Université, 224 p.

Warren, Paul. 1984. «La technique n'est pas innocente». In *Cinéma et réalités*, p. 59-64. Saint-Etienne: Centre interdisciplinaire d'étude et de recherches sur l'expression contemporaine.

Well, Paul. 2010. *Les fondamentaux de l'animation*. Singapour : PYRAMYD NTCV, 189 p.

Willoughby, Dominique. 2009. *Le cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris: Édition Textuel, 286 p.

Waintrop, Edouard. «*Le documentaire animé, nouvelle vogue à Cannes*». *Libération*. 19-05-2008. Repéré à <http://cinoque.blogs.liberation.fr/waintrop/2008/05/le-documentaire.html>

Webdocumentaires

Dewever-Plana, Miquel et Fougère Isabelle. 2012. *Alma: une enfant de la violence*. Prod. ARTE. France Webdocumentaire repéré à: <http://alma.arte.tv/fr>

Dogstudio. 2012. *Couleur de peau: miel*. Prod. MOSAIQUE FILMS, FRANCE 3 CINEMA. Webdocumentaire repéré à: <http://www.couleurdepeaumiel-lefilm.com/fr#>

KéroZen Medias interactifs. 2009. *Champlain en Amérique*. Prod. Mountain Lake PBS. Webdocumentaire repéré à: <http://www.champlaininamerica.org/fr/index.html>

FILMOGRAPHIE

(Par année de production)

McCay, Winsor. 1918. *Le Naufrage du Lusitania*. NB, 8 min. États-Unis. (Reconstitution historique).

Comandon, Jean. 1938. *La Croissance des végétaux*. NB, 4 min. France. (Film scientifique).

Kiarostami, Abbas. 1980. *Behdasht-e Dandan*. Vidéo, coul, 24 min. Iran. (Vulgarisation scientifique).

Nick, Park et Peter Lord. 1989. *Confort Creatures*. Coul, 5 min. Grande-Bretagne. (Biographie).

Lord, Peter. 1989. *Going Equipped*. coul, 5 min. Grande-Bretagne. (Portrait).

Lord, Peter. 1989. *War Stor*. Coul, 5 min. Grande-Bretagne. (Portrait)

Borenstein, Joyce. 1992. *The Colours of My Father: A Portrait of Sam Borenstein*. Vidéo, Coul et NB, 29mn. Canada. (Portrait)

Back, Frédéric. 1993. *Fleuve aux grandes eaux*. Vidéo, coul, 5 min. Canada. (Portrait de ville).

Orly, Yadin et Bringas Sylvie. 1998. *Le Silence*. Vidéo, NB et Coul, 11 min. Suède. (Témoignage de guerre).

Wang, Shui-Bo. 1998. *Sunrise Over Tiananmen Square*. Vidéo, NB et Coul. 29mn, Canada. (Autobiographie)

Laudenbach, Sébastien. 1998. *Journal*. Film 35 mm, coul, 12 min. France. (Autobiographie).

Haines, Tim et James Jasper. 1999. *Walking with Dinosaurs*. Vidéo, coul, 180 min. G.-B./Allemagne. (Film scientifique -Archéologique).

Régnier, Sébastien. 2000. *Sic transit*. Film 35mm, coul, 5 min. France (Biographie).

Hogdson, Jonathan. 2001. *Camouflage*. Vidéo, coul. 8 min. Grande-Bretagne. (Reconstitution historique).

Sofian, Sheila. 2001. *Un entretien avec Haris*. Video, coul, 6 min. États-Unis. (Témoignage de guerre).

Mialhe, Florence. 2001. *Au premier dimanche d'août*. Film 35 mm, coul, 11 min. France. (Portrait de ville).

Cathal, Gaffney. 2001. *Dites adieu à tous vos péchés*. Vidéo, coul, 5 min. Irlande. (Reconstitution historique).

Fouquet, Fabrice. 2002. *Le Petit Vélo dans la tête*. Film 35 mm, coul, 10 min. France. (Autobiographie).

Heilborn, Hanna et M. Johansson. A. David. 2002. *G comme Gömd (Hidden)*. Film 35 mm, coul, 8 min. Suède/Danemark/Finlande. (Témoignage de guerre).

Dusollier, Hendrick. 2002. *Obras*. Film 35 mm, Coul, 12 min. France (Portraits de ville).

Rousset, Cécile. 2003. *Paul*. Film 35 mm, Coul, 7 min. France. (Portrait).

Raaya, Karas. 2003. *Un peu de place pour demain*. Vidéo, coul, 4 min, Israël. (Reconstitution historique).

Paturle, Jeanne. 2003. *Les Yeux fermés*. Vidéo, coul, 8 min. France. (Portrait).

Avni, Shira. 2004. *John et Michael*. Vidéo, coul, 10 min 28s. Canada : ONF. (Portrait).

Bouchareb, Rachid. 2004. *L'ami y'a bon*. Film 35 mm, coul, 9 min. France-Allemagne. (Reconstitution historique).

Landreth, Chris. 2004. *Ryan*. Vidéo, 13 min 54 s. Canda.ONF. (Portrait).

Stradella, Stéphane. 2004. *IB aQsha, les irradiés*. Film 35 mm, coul, 7 min. (Reconstitution historique).

Malta, Chiara. 2005. *L'isle*. Super 8, coul et NB, 10 min. France. (Autobiographie).

Paturle, Jeanne et Rousset, Cécile. 2005. *Je suis une voix*. Film 35 mm, Coul, 13 min. France. (Reconstitution historique).

Buss, Nadine. 2005. *À l'époque*. Film 35 mm, coul, 8 min 20s. France (Reconstitution historique).

Odell, Jonas. 2005. *Jamais comme la première fois*. Film 35 mm, coul, 14 min. Suède (Reconstitution historique).

Saint-Pierre, Marie-Josée. 2006. *Les Négatifs de McLaren*. Film 35mm, coul. 10 min. Canada

Ushev, Theodore. 2006. *Tzaritza*. Film 35mm, coul, 7 min. Canada :ONF. (Reconstitution historique).

Millot, Sara et Chiuzzi Patrick. 2006. *Lucie raconte l'histoire des sciences*. Vidéo, coul, 110 min France. (Film scientifique).

Satrapi, Marjane et Paronnaud, Vincent. 2007. *Persepolis*. Film 35 mm, Coul et NB, 95 min. France. (Autobiographie).

Morgen, Brett. 2007. *Chicago 10: Speak Your Peace*. 35mm, coul et NB .110 min. USA.

Stoïanov, Sandrine et Finck Jean-Charles. 2007. *Irinka et Sandrinka* 35mm, coul, 16 min 30s. France. (Portrait)

Périot, Jean-Gabriel. 2007. *200 000 fantômes*. Film 35 mm, coul et NB, 10 min. France. (Reconstitution historiques).

Zhenchen, Liu. 2007. *Under Construction*. Vidéo, coul, 10 min. Chine. (Portrait de ville).

Marazzi, Alina. 2007. *Vogliamo anche le rose*. Beta num, coul et NB, 84 min. Italie/Suisse. (Reconstitution historique)

Amaury, Brumauld. 2008. *Une ombre au tableau*. Vidéo, coul, 52 min.

France. (Biographie)

Folman, Ari. 2008. *Waltz with Bashir*. Film 35 mm, coul, 87 min. Israël/France/Allemagne. (Reconstitution historique).

Pleutin, Patrick. 2008. *Bâmiyân*. Film 35 mm, coul, 14 min. France. (Reconstitution historique).

Tonelotto, Myriam. 2008. *La Voie du chat*. Vidéo, coul, 90 min. France.

Paccou, Marie. 2009. *Hubert, l'homme aux bonbons*. Film 35 mm, coul, 8 min 30s. France. (Biographie).

Gourdain, Marie. 2009. *L'Échappée*. Vidéo, 4 min, France. (Autobiographie).

Saint-Pierre, Marie-Josée. 2008. *Passages*. Film 35mm, coul, 24 min. Canada.

Bertels, Lia. 2009. *Micro-dortoir*. Vidéo, coul, 6 min 40s. Belgique

Troshinsky, Nicolaï. 2009. *Jeux pluriels*. Vidéo, coul, 5 min. France. (Portrait).

Walsh, Shannon. 2009. *H2Oil*. Vidéo, coul, 96 min. Canada.

Dubois, Bastien. 2009. *Madagascar, carnet de voyage*. Film 35 mm, coul, 12 min. France. (Portrait de ville).

Briceno, Luis. 2009. *Adieu Général*. Film 35 mm, coul, 4 min 50s. France (Biographie)

Hall, Marc. 2009. *Dead Reckoning - Champlain in America*. Vidéo, coul, 56 min. USA.

Tran, Florence. 2009. *Kheops révélé*. Vidéo, coul, 52 min. France (reconstitution Scientifique)

Gaumnitz, Michaël. 2009. *1946, Automne allemand*. Vidéo, coul, 77 min. France.

Devalpo, Alain. 2010. *Little Birman, pays clandestin*. Web Docu. France.

Tilman, Samuel. 2010. *Kongo* (épisode 1). Film 35 mm, coul, 60 min. Belgique. (Reconstitution historique)

Cattier, Daniel. 2010. *Kongo* (épisode 2). Film 35 mm, coul, 60 min. Belgique. (Reconstitution historique)

Christiaens, Isabelle et Bastin, Jean-François. 2010. *Kongo* (épisode 3). Film 35 mm, coul, 60 min. Belgique. (Reconstitution historique)

Avedikian, Serge. 2010. *Chienne d'histoire*. Vidéo, coul, 15 min. France. (Reconstitution historique)

Rauch, Tim et Rauch Mike. 2010. *Q&A*. Vidéo, coul, 4 min. É.-U. (Portrait).

Cloutier, Claude. 2010. *La tranchée*. Film 35 mm, coul et NB, 7 min. Canada: ONF. (Reconstitution historique)

Ushev, Theodore. 2010. *Yannick Nézet-Séguin: sans entracte*. Video, coul, 6 min. Canada.

Ushev, Theodore. 2010. *Les Journaux de Lipsett*. Film 35 mm, coul, 14 min, Canada

Carrillo, Jairo et Andrade Oscar. 2010. *Pequenas voces*. Film 35 mm, coul, 80 min. Colombie. (Reconstitution historique)

Hintermann, Shalom. Carlo. 2011. *The dark side of the sun*. Vidéo, coul, 94 min. Italie.

Chappatte, patrick. 2011. *La mort est dans le champ*. Vidéo, Coul et BB, 11mn. France, Belgique. (Reportage – Témoignage)

Kwon, Hayoun. 2011. *Manque de preuves*. HD, coul, 9 min. France. (Biographie)

Persiel, Marten. 2012. *This Ain't California*. Vidéo, coul et NB, 9 min. Allemagne.

Ughetto, Alain. 2013. *Jasmine*. 35mm, coul . 70 min. France (Histoire-Autobiographie)

Jung, Henin et Boileau, Laurent. 2013. *Couleur de peau : miel*. 35mm, coul. 75 min. France, Belgique. (Autobiographie)

Panh, Rithy. 2013. *L'Image manquante*. 35mm, coul et NB, 95 min, Cambodge, France. (Histoire-Autobiographie)